ドラゴンクエスト・キャラクターズ

トルネコの大冒険3

不思議のダンジョン

公式パーフェクトガイド

[超究解析編]

下

●チュンソフト＝編
●スタジオベントスタッフ＝著

チュンソフト＋スタジオベントスタッフの強力タッグがお届けする
『トルネコの大冒険３』完全攻略本の第２弾が登場！
その名も「超究解析編」!!
各１００ページを超えるモンスター＆アイテム大事典をはじめ、
ゲームを究めるための情報やデータを残らず公開する!!
〝究極〟の上をいく〝超究〟のこの攻略本を片手に
『トルネコ３』をとことんまで遊びつくせ!!

ドラゴンクエスト・キャラクターズ

トルネコの大冒険3

不思議のダンジョン

公式パーフェクトガイド

［超究解析編］

下

Dragon Quest Characters
TORNEKO no DAIBOKEN3
Official Perfect Guide

ドラゴンクエスト・キャラクターズ

トルネコの大冒険3

不思議のダンジョン

公式パーフェクトガイド 下

［超究解析編］

もくじ
CONTENTS

CHAPTER❶ MOTTO! TORNEKO3

CHAPTER❷ ADVENTURE TECHNIQUE 100

CHAPTER❶

もっと!トルネコ3
MOTTO! TORNEKO3

5ページ

カジノ……6
トルネコの店……12
冒険の履歴……14
ハイスコア……25
バリナボチャレンジモード……26
パズルダンジョン……32
ちいさなメダル……58

CHAPTER❷

冒険テクニック100
ADVENTURE TECHNIQUE 100

61ページ

移動編……62
仲間編……64
モンスター編……66
アイテム編……70
合成編……76
識別編……78
モンスターハウス編……84
泥棒編……90
かせぎ編……95
小ネタ集……100

CHAPTER❸

モンスター大事典
MONSTER ENCYCLOPEDIA

105ページ

FILE①敵モンスター……106
FILE②仲間モンスター……112
FILE③モンスターへの変身……120
モンスター完全リスト……122
モンスター出現逆引きリスト……216
仲間モンスターセリフリスト……228

CHAPTER③ MONSTER ENCYCLOPEDIA

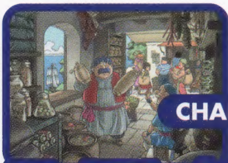
CHAPTER④ ITEM ENCYCLOPEDIA

トルネコ3電話相談室リターンズ ......60、104、256

トルネコ3 シナリオライター
杉村幸子インタビュー 59

開発スタッフ座談会 390

さくいん 396



CHAPTER④

アイテム大事典

ITEM ENCYCLOPEDIA

257ページ

FILE①アイテムのシステム....................258

FILE②合成のシステム..........................274

アイテム完全リスト................................282

- 剣 283
- 爪 294
- 盾 295
- 指輪 299
- 矢 314
- 石 317
- 大砲の弾 319
- 食料 320
- 草 322
- 巻物 331
- 杖 346
- 壺 360
- その他 366

アイテム出現逆引きリスト.......................370

『トルネコの大冒険3』を遊びつくそう！

モンスター闘技場で
もらえる賞品を知りたい

体重じまん大会で
最高ポイントを出したい

冒険の履歴を
全部表示させたい

バリナボチャレンジ
モードをクリアしたい

賢者のほら穴＆
仙人のほら穴を
全問正解したい

冒険に役立つ
上級テクニックを
知りたい

合成で強力な
剣や指輪を作りたい

モンスターハウスの
切り抜けかたを知りたい

泥棒のコツを
教えてほしい

モンスターたちの
データが見たい

モンスターが出現する
ダンジョンを知りたい

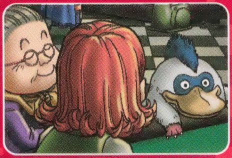
すべての
仲間モンスターの
セリフを読みたい

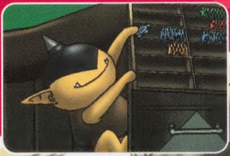
アイテムの
活用法を教えてほしい

アイテムが入手できる
ダンジョンを知りたい

トルネコの
限定グッズがほしい

本書を読めば、すべて解決！





CHAPTER 1

もっと！トルネコ3

MOTTO! TORNEKO 3

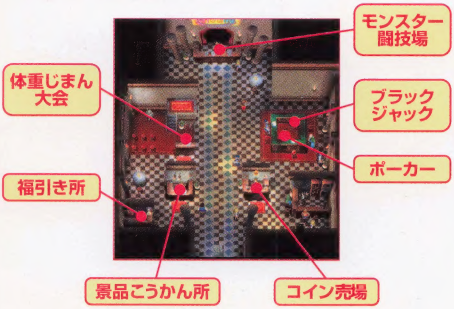
もっと！トルネコ3 ①

カジノ

コスタリベラの教会の裏にある階段を下りると、そこは遊びの殿堂・カジノ。たまには冒険を忘れて遊んでみよう。

MOTTO! TORNEKO3 カジノってどんなところ？

コスタリベラにある、通称「ひみつクラブ」と呼ばれるカジノでは、カードゲームやモンスター闘技場、体重じまん大会などが楽しめる。施設内のどこに何があるかは、下の写真を参照のこと。なお、子どものポポロはカードゲームで遊べず、体重じまん大会にも参加できない。



★カジノの遊びかた★

① コインを買う

カジノに入って正面右側にあるコイン売場で、コインを買う（1枚20G）。コインはトルネコのみ購入可能だ。

② ゲームで遊ぶ

ポーカーとブラックジャックはコイン1枚、モンスター闘技場はコイン10枚から遊べる。それ以外のゲームにはコインが必要ない。

③ コインを景品と交換する

コインは500枚以上あれば景品と交換できる。うまく増やすことができたら、アイテムにかえて冒険に役立てよう。

コインと交換できる景品について

獲得したコインは、コイン売場の隣にある景品こうかん所でアイテムと交換できる。交換可能なアイテムは全部で6種類あり、なかでもゴールドウィップ、ブレッドハンド、値切りの指輪の3種類は、ここでしか入手できない貴重品だ。そのぶん、必要なコインの枚数もケタはずれに多いので、がんばってコインを増やそう。なお、コインをゴールドに換金することはできない。

←火薬壺は2000Gで売れる。ゴールドがほしいのなら、コインをこれと交換するのが一番おトクだ。

●コインと交換できる景品●

アイテム名	コイン枚数	アイテム名	コイン枚数
火薬壺[0]	500枚	ゴールドウィップ	40000枚
10本の魔法の矢	500枚	ブレッドハンド	60000枚
スパークソード	20000枚	値切りの指輪	60000枚

MOTTO! TORNEKO3 ポーカー&ブラックジャック

右側にある緑色のテーブルでは、2種類のカードゲームが遊べる。テーブルの内側にいるディーラーに話しかけると、手前側ならポーカーが、奥側ならブラックジャックがそれぞれプレイ可能。ポーカーはコイン1~50枚、ブラックジャックはコイン1~100枚を賭けて勝負する。

ルールは一般的なカードゲームと変わりないが、一部特別な役も設定されている。ディーラーがひととおりルールや役を説明してくれるので、遊ぶ前に一度は話を聞いておくといい。なお、ポーカーは1組、ブラックジャックは4組のトランプが使われる。そのため、ブラックジャックでは同じカードが場に最大4枚出るのだ。

←ブラックジャックの「スライムジャック」も特別な役のひとつ。

●各カードゲームの役と配当の倍率●

ポーカー

役の名前	倍率
ツーペア	2倍
スリーカード	4倍
ストレート	6倍
フラッシュ	8倍
フルハウス	12倍
フォーカード	20倍
ストレートフラッシュ	50倍
ファイブカード	200倍
ロイヤルストレートフラッシュ	500倍
ファイブスライム	1000倍

ブラックジャック

役の名前	倍率	役の名前	倍率
ブラックジャック	3倍	スリーセブン	10倍
ファイブカード	4倍	スライムジャック	21倍

HIGH&LOWについて

ポーカーでは、役が完成するとHIGH&LOWに挑戦できる。これは2枚のカードをくばり、1枚目のカードの数字よりも、伏せられた2枚目のカードの数字が高いか低いかを当てるというもの。正解すると、役が完成して得られたコインが2倍になり、さらに連続で挑戦して正解すれば、3倍、4倍、……と増えていくのだ。

←数字は2が一番低く、JOKERが一番高い。なお、両カードの数字が同じだった場合は無条件で不正解となる。

MOTTO! TORNEKO3 福引き

コスタリベラの巻物の専門店で買い物をすると、福引き券がもらえることがある。これを持って、カジノの左下にある福引き所に行くと、券1枚につき1回、福引きができるのだ。

福引きで当たる賞品は右表のとおり。なかでも特等のゴールドカードは、町の店でアイテムが半額で買えるという便利な品だ。福引きでしか入手できないので、ほしければ何度も挑戦しよう。

●福引きで当たる賞品●

等級	玉の色	賞品	当たる確率
特等	金	ゴールドカード	0.05%
1等	銀	白紙の巻物	0.59%
2等	赤	メッキの巻物	1.27%
3等	青	スカラの巻物	5.05%
4等	緑	バイキルトの巻物	8.05%
5等	桃	福引き券	22.92%
—	白	(はずれ)	62.07%

※確率は本書スタッフが福引きに2000回以上挑戦して算出したもの

MOTTO! TORNEKO3 モンスター闘技場

モンスター同士が激しいバトルを展開するコロシアム、それがモンスター闘技場だ。ここでは、トルネコとポポロとで遊びかたが異なる。具体的には、トルネコは勝利モンスターを予想し、ポポロは仲間モンスターを戦わせるのだ。

⬅モンスターたちが熱戦をくり広げる、戦いの場。勝ち残るのは誰だ!?

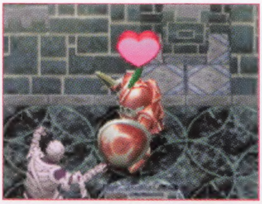
★モンスター闘技場の基本ルール★

- フィールドにはワナ、石像、水晶、アイテムがランダムで配置される
- モンスターが一部の特殊能力を使わなくなる
- モンスターはほかのモンスターを倒しても、攻撃力が上がらない
- 決着がつく前にすべてのモンスターが同時にちからつきた場合、「勝者なし」となり、無条件で負けになる
- 30ターンが経過すると時間切れになる

トルネコでの遊びかた

試合に参加する最大10体のモンスターのなかから、誰が勝ち残るかを予想し、コインを10～100枚のあいだで賭ける。予想したモンスターが最後まで勝ち残れば、賭けたコインがそのモンスターの倍率にしたがって増えるのだ。コインはモンスター1体にしか賭けられないので、組み合わせや倍率を見て慎重に予想しよう。

なお、予想が的中した場合、増えたコインを全額つぎの試合に賭けることができる。一度に大量のコインを獲得するチャンスだが、つぎの試合の組み合わせを見ずに賭けるかどうかを決めなければならず、また、勝負すると決めたあとはキャンセルできないので注意すること。



⬅賭けたモンスターの頭上には、仲間モンスターと同じハートマークがつく。

★モンスター闘技場(トルネコ版)のルール★

- モンスターはエントリー番号順に行動する
- 最後に1体残ったモンスターが勝者となる
- 時間切れのときは残ったモンスター全員の勝ち

トルネコで勝つためのコツ

しいてあげれば右記のようなセオリーがあるが、ワナや石像によって戦況がこまかく変わるため、いずれも絶対とは言えない。能力値の高いモンスターに賭けるのが、一番堅実だろう。

⬅メタルキングなどのしぶといモンスターも、落とし穴に落ちれば、その時点で敗退となるのだ。

★モンスター闘技場(トルネコ版)のセオリー★

- ミニデーモンタイプ、マンドラゴラなどは、モンスターには効果的でない特技を使うことがあるため、勝ち残る確率は低い
- はぐれメタルやメタルキングなど、逃げまわる特殊能力を持つモンスターは最後まで残りやすい
- 炎系のモンスターは、爆風に巻きこまれても消滅しないので、最後まで残る確率が高い
- ひょうがまじんやようがんまじんはワナを消滅させるので、ワナにかかる可能性が低い

ポロでの遊びかた

仲間モンスターと闘技場側のモンスターを戦わせて遊ぶ。仲間モンスターの行動は、ダンジョン内で『かってにしてね』の命令を出したときと基本的に同じ。ただし、右記のようなルールがあるため、ポポロ側がやや不利と言える。なお、勝つとコインのかわりに、下表にあるアイテムのいずれかひとつがもらえるのだ。

★モンスター闘技場（ポポロ版）のルール★

- 出場する仲間モンスターのレベルの合計は、闘技場側のモンスター数の8倍が上限となる
- 闘技場側のモンスターが先に行動する
- モンスターが全滅した側が負けになる
- 時間切れのときはポポロ側の負けになる

ポポロ側勝利時にもらえる賞品リスト

もらえる確率	アイテム名
7%	世界樹の葉
3%	トンネルの杖
2%	うみどりの爪
	エレファントクロウ
	銀の爪
	いかずちの杖
	イカリの杖
	おびえの杖
	場所替えの杖
	バシルーラの杖
	ふきとばしの杖
	へんげの杖
	ホイミの杖
	ボミオスの杖
	マヌーサの杖

もらえる確率	アイテム名
2%	身代わりの杖
	メダパニの杖
	もろはの杖
	ラリホーの杖
	ルカニの杖
	命の草
	薬草
1%	傷みよけの指輪
	遠投の指輪
	会心の指輪
	きれいな指輪
	混乱よけの指輪
	ちからの指輪
	通過の指輪
	透視の指輪

もらえる確率	アイテム名
1%	毒けしの指輪
	ドラゴンの指輪
	人形よけの指輪
	爆発の指輪
	ハラモチの指輪
	大きなパン
	オニオンブレッド
	きょだいなパン
	パン
	踊り草
	火炎草
	かなしばりのたね
	しんぴの草
	すばやさのたね
	鉄化のたね

もらえる確率	アイテム名
1%	毒けし草
	まどわし草
	めぐすり草
	目覚まし草
	メダパニ草
	めつぶし草
	ラリホー草
	ルーラ草
	痛みわけの杖
	風の杖
	かなしばりの杖
	クオーターの杖
	氷柱の杖
	砂柱の杖
	とびつきの杖

もらえる確率	アイテム名
1%	万能の杖
	ひきよせの杖
	火柱の杖
	レミーラの杖
	リレミトの巻物
	回復の壺
	草の神の壺
	すいこみの壺
	倉庫の壺
	とじこめの壺
	保存の壺
	ちいさなメダル

ポロで勝つためのコツ

一度に出場できる仲間モンスターのレベルの合計値が決められているので、レベルが低くても能力値が高いモンスターや、実用的な特殊能力を持つモンスターを試合に出場させたい。Lv1でも強いドラゴン、通常のモンスターには攻撃されないシャドーなどがオススメだ。

友だちのモンスターと対戦

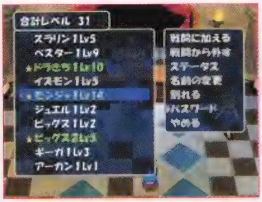
ポポロの場合のみ、自分の仲間モンスターと、別の冒険の書の仲間モンスターを対戦させることができる。そのやりかたは以下のふたとおり。

●メモリーカードを使う

対戦したいモンスターのデータが入ったメモリーカードを、メモリーカード差込口に入れ、冒険の書を選ぶ。『冒険の書から登録』でデータを登録すると、以降はメモリーカードがなくても『登録データと対戦』を選べば対戦可能。

●パスワードを使う

対戦したいモンスターのパスワードを入力すると、登録データにモンスターを追加できる。



←モンスターのパスワードは、闘技場の係員に話しかけ『モンスター預かり所』→『パスワード（またはステータス）』の順に選べば参照可能。

★友だちのモンスターと対戦するときのルール★

- 先攻・後攻を試合前に決めることができる
- 時間切れのときは引き分けになる

MOTTO! TORNEKO3 体重じまん大会

エンディング後からは、カジノ左側の会場で「体重じまん大会」が開催されるようになる。大会の内容は、持っているアイテムも含めた体重を参加者同士が競い合うというもの。それぞれのアイテムには重さが設定されており、エンディング後になると、アイテムの『説明』で重さの目安が表示されるようになる。これを参考に、できるだけ体重を重くした状態で参加してみよう。見事に世界記録を更新するとチャンピオンになり、右表のような記念品がもらえるのだ。

なお、大会終了後はいったんダンジョンに入ってからもどってくれば、再度大会が開かれる。

⬅スペシャル体重計で、参加者の体重を計測。トルネコの番はつねに最後だ。

➡ほかの参加者だけでなく、記録を破らなければチャンピオンにはなれない。

★体重じまん大会のルール★

- 参加者はトルネコとほか3名
- トルネコの体重（120）に、所持しているアイテムの重さを加え、最終的な体重を算出する
- 世界記録を更新した参加者がチャンピオンに

チャンピオンへの記念品リスト

チャンピオンになった回数	アイテム名
1回目	99本のまじんの矢
2回目	99本のふきとばしの矢
3回目	99本の会心の矢

※4回目以降はチャンピオンになっても何ももらえない

体重じまん大会参加者リスト

参加者名	体重	参加者名	体重
イヨク	412	ワランツ	2172
ゴリアテ	506	ミゲー	2465
ガンボス	619	リボルト	3016
エノンベ	692	アザリア	3324
アレイド	750	コロナ	4212
ジェイク	800	ゼナ	4456
バイナス	830	シーリア	5569
モッサ	910	ブーダ	7987
アントン	1008	グレッグ	9053
ウイリー	1206	ラリィ	10000

記録を更新するためのコツ

ほかの参加者の体重は10000が最高なので、それを超えれば負けることはなくなる。右表を参考に、体重が10000を超えるアイテムの組み合わせを考えよう。なお、すべての記念品をもらうには、記録を3回更新する必要がある。自分の記録が抜けない、という事態にならないように。

最高記録を樹立する方法!?

「祈りの巻物などの効果で容量を8にした保存の壺に、99発の大砲の弾を8つずつ入れたもの」を20個持てば、体重は最高値である65480に達する。ただし、実践するのは至難のワザだ。

体重じまん大会に役立つアイテム

アイテム名	重さ	解説
まものの壺、とじこめの壺	500	単体ではもっとも重いアイテム。どちらも邪悪な風穴で、大量に入手できる。
水がめ	100	水をくむと、容量1につき重さが200増える。容量の多い水がめを集めよう。
クロムシールド	250	入手しやすいうえ、重さもなかなかのもの。保存の壺に入るだけ詰めこもう。
大砲の弾	4	1発だけでは軽いが、99発集めると重さは396になり、クロムシールドを超える。

ア イテムの重さをくらべよう

体重じまん大会に持参できる全アイテムの重さを、一挙にまとめてみた。いま持っているアイテムの組み合わせで、どのくらいの体重になるのかを知りたいときに活用してほしい。なお、矢、石、大砲の弾は、それぞれ1個あたりの重さを記載してある。

全アイテムの重さリスト

■剣

アイテム名	重さ
アイスソード	90
ウィンドスピアー	85
エリミネーターの斧	100
黄金のつるはし	250
おおきづち	145
オーシャンロッド	130
奇跡の剣	90
キラーヘッド	85
金の剣	140
グレイトソード	251
ゴールドウィップ	90
こんぼう	100
さきぼそりの剣	300
シャドーブレイク	101
ストレイトソード	90
スパークソード	120
せいぎのそろばん	110
ゾンビキラー	130
つるはし	150
デーモンバスター	120
デスストーカーの斧	100
鉄の斧	130
銅の剣	120
ドールクラッシャー	105
ドラゴンキラー	100
如意棒	100
鋼鉄の剣	135
はぐれメタルの剣	100
はやぶさの剣	145
必中の剣	81
封の剣	100
ブレッドハンド	102
ベビーフォーク	90
ボンバーキラー	100
魔法の剣	195
メタルキングの剣	100
妖剣かまいたち	90
ライフドレイン	100
ルカナンソード	140
ロトの剣	100

■爪

アイテム名	重さ
すべての爪	100

■盾

アイテム名	重さ
印の盾	150
黄金の盾	200
木の盾	81
クロムシールド	250
こうらの盾	90
真紅の盾	85
青銅の盾	85
使いすての盾	310
鋼鉄の盾	85
爆発よけの盾	150
はぐれメタルの盾	125
ホワイトクロス	110
メタルキングの盾	100
やいばの盾	81
ラウンドシールド	85
ロトの盾	80

■指輪

アイテム名	重さ
傷みよけの指輪	5
命の指輪	5
インパスの指輪	6
うけながしの指輪	25
遠投の指輪	10
黄金の指輪	250
会心の指輪	6
回復の指輪	6
紙一重の指輪	5
きれいな指輪	3
混乱よけの指輪	5
ザメハの指輪	303
しあわせの指輪	5
しにがみの指輪	23
シャドーの指輪	50
石像よけの指輪	25
たれ流しの指輪	302
ちからの指輪	7
通過の指輪	6
痛恨の指輪	301
透視の指輪	4
とうぞくの指輪	20
毒けしの指輪	7
ドラゴンの指輪	10
投げ名人の指輪	20
人形よけの指輪	20
値切りの指輪	7
眠らずの指輪	8
呪いよけの指輪	9
爆発の指輪	4
はね返しの指輪	3
ハラペコの指輪	150
ハラヘラズの指輪	11
ハラ守りの指輪	25
ハラモチの指輪	8
ファイターリング	8
ふしぎ投げの指輪	298
ふつうの指輪	200
へた投げの指輪	299
まがりの指輪	3
魔封じの指輪	26
まもりの指輪	7
みかわしの指輪	26
見切りの指輪	30
ミニデーモンの指輪	27
ルーラの指輪	8
技封じの指輪	30
ワナあての指輪	7
ワナぬけの指輪	20

■矢

アイテム名	重さ
黄金の矢	3
鉄の矢	2
毒の矢	2
上記以外の矢	1

■石

アイテム名	重さ
石	1
魔法の石	2
ようがん石	1

■大砲の弾

アイテム名	重さ
大砲の弾	4

■食料

アイテム名	重さ
黄金のパン	120
大きなパン	3
オニオンブレッド	3
きょだいなパン	5
くさったパン	100
くさりきったパン	150
パン	2
魔法のパン	100

■草

アイテム名	重さ
胃拡張のたね	15
胃下垂のたね	150
胃縮小のたね	180
命の草	10
黄金の草	150
弟切草	40
踊り草	35
火炎草	55
かなしばりのたね	35
雑草	50
しあわせのたね	35
しんぴの草	35
すばやさのたね	35
世界樹の葉	45
ちからのたね	40
でたらめ草	180
鉄化のたね	35
毒けし草	35
毒草	150
バーサーカーのたね	30
ふこうのたね	35
まどわし草	25
めぐすり草	45
目覚まし草	35
メダパニ草	60
めつぶし草	50
薬草	35
ラリホー草	40
ルーラ草	35

■巻物

アイテム名	重さ
銀のたてごとの巻物	210
チキンの巻物	210
中部屋の巻物	0
白紙の巻物	20
拾えずの巻物	252
モンスターの巻物	150
上記以外の巻物	5

■杖

アイテム名	重さ
いかずちの杖	10
イカリの杖	60
痛みわけの杖	50
一時しのぎの杖	50
黄金の杖	125
大損の杖	30
おびえの杖	20
風の杖	20
かなしばりの杖	25
きとうしの杖	30
クオーターの杖	50
草うけの杖	40
草なげの杖	30
げんじゅつしの杖	50
氷柱の杖	40
ゴッドスパークの杖	145
転ばぬ先の杖	100
ザキの杖	50
砂柱の杖	30
とびつきの杖	35
ドルイドの杖	60
トンネルの杖	50
バーサーカーの杖	40
場所替えの杖	30
バシルーラの杖	14
万能の杖	40
ピオリムの杖	16
ひきよせの杖	25
火柱の杖	30
封印の杖	15
ふきとばしの杖	30
分裂の杖	200
へんげの杖	15
ホイミの杖	20
ボミオスの杖	11
マヌーサの杖	20
丸得の杖	60
身代わりの杖	20
ミミックの杖	210
メダパニの杖	13
モノカの杖	40
もろはの杖	20
ようじゅつしの杖	150
ラリホーの杖	12
ルカニの杖	30
レミーラの杖	45
レムオルの杖	17

■壺

アイテム名	重さ
インパスの壺	100
うそつきの壺	99
黄金の壺	80
回復の壺	130
火薬壺	90
草の神の壺	60
合成の壺	100
祝福の壺	70
すいこみの壺	80
倉庫の壺	135
大砲の壺	100
とじこめの壺	500
呪いの壺	75
ふつうの壺	85
へんげの壺	150
保存の壺	100
魔法の壺	80
まものの壺	500
水がめ	100
(水がめにくんだ水)	200
ワープの壺	350

■その他

アイテム名	重さ
ちいさなメダル	20
カギ	1
ミミック	150

※ロサの宝物およびゴールドは、体重じまん大会に持参できない

もっと！トルネコ3 ②

トルネコの店

物語が進むと、コスタリベラにある別荘がトルネコのものになる。ここにはトルネコの店の支店ができるのだ。

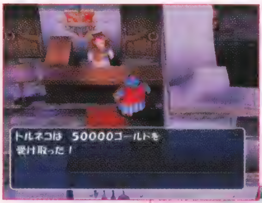
MOTTO! TORNEKO3 トルネコの店とは？

コスタリベラにできるトルネコの店では、操作キャラクターが持ち帰ったアイテムで商売が行なえる。その方法は、カウンターにいる店員にアイテムを渡すだけ。操作キャラクターがダンジョンを探索しているあいだに店員がアイテムを売りさばき、地上にもどれば彼から売上金が受け取れるのだ。なお、R1ボタンを押しつつアイテムを選べば、一度に20個まで店員に渡せる。

←トルネコの店は、祈りの水晶入手後から営業をはじめる。

店員のちがいによる変化

トルネコの店で働く店員は、物語中にグレートバレイナ城で行なう面接で、サムソンかダグラスのどちらかから選ぶことになる。一度店員を決めたあとは、ほかの店員に変えられないので、下の表にあげたちがいを考えて慎重に選ぼう。

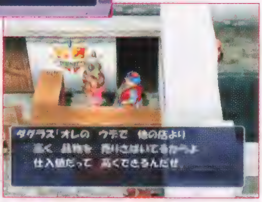


←まとまった額のゴールドがほしいのなら、サムソンを選ぼう。合成などの資金に十分なだけの額がもらえるのだ。

サムソンとダグラスのちがい

	サムソン	ダグラス
最初に話しかけたときにもらえるゴールド	50000G	5000G
アイテムの売上金の額	店への売却価格と同じ	店への売却価格の1.25倍

※ダグラスの売上金は小数点以下の端数切り捨て



→長い目で見てゴールドをかせぎたいのなら、ダグラスがいい。町の店よりも高値でアイテムを売ることができる。

ペットを飼おう！

ポポロがコスタリベラに着くと、トルネコの店の前にイヌが、別荘の1階にネコがいる。それぞれ名前をつければ、ペットにすることが可能だ。なお、名前をつけず野に帰すこともできる。

←ペットになるイヌとネコ。ちなみに、ペットにするかしないかによって、その後の展開が変化することはない。

MOTTO! TORNEKO3 トルネコの家の調度品を増やそう！

エンディング後、別荘の2階にいるマリーナに話しかけると、彼女は「お店がはんじょうすれば調度品を増やせる」と言う。この話を聞いたあとは、トルネコの店での売上金の合計が特定の額に達するごとに、別荘の調度品が増えていくのだ。その流れは右記のとおり。調度品が置かれたら、再度①からくり返すことで、つぎの調度品が置かれるという仕組みだ。

⬅ものさびしげな室内も、調度品が増えれば、にぎやかになっていく。

★調度品を増やす方法★

① 2階でマリーナに話しかける

マリーナの話を聞く。彼女に話しかけないうちは、いくらアイテムを売ってもムダだ。

↓

② トルネコの店でアイテムを売る

店員にアイテムを売っておいてもらう。売上金を受け取らないと意味がないので注意。

↓

③ マリーナに調度品を取り寄せてもらう

①のあとに受け取った売上金の合計が規定額に達すると、マリーナが調度品を取り寄せると言い出す。それを聞いてからダンジョンに入り、もどってくれば調度品が増えている。

調度品の種類

調度品は6段階にわたって増えていく。売上金の規定額は調度品ごとに決まっており、あとのほうで置かれる調度品ほど規定額が高くなっているのだ。なお、手っ取り早く売上金をかせぎたいときは、きれいな指輪を異種合成した盾（売却価格10000G）を売るといい。

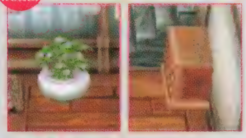
1段階目 鏡台（2階）

売上金 10000G

ネネの鏡台。調べると、いろいろなメッセージが……（→P.102）。

→

2段階目 花ビン（1階）、チェスト（地下1階）



売上金 20000G

1階に花が飾られ、地下1階の階段のそばにチェストが置かれる。

→

3段階目 本棚、観葉植物（1階）

売上金 50000G

暖炉の左側に本棚と観葉植物が。なお、本棚を調べても何もない。

4段階目 絵（1階、地下1階）

売上金 100000G

地下1階にトルネコとポポロの絵が飾られる。1階にも女性の絵が。

→

5段階目 花ビン、チェスト（2階）

売上金 200000G

2階にあるタンスの横に、花ビンとチェストが置かれる。

→

6段階目 家族の絵（1階）

売上金 300000G

外国の有名な画家が描いたトルネコ一家の絵が、お城から贈られる。

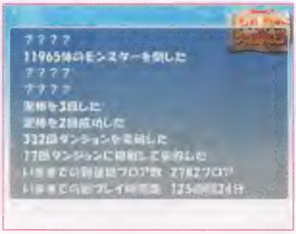
もっと!トルネコ3 ③

冒険の履歴

冒険中に特定の行動を行なうと、その行動が冒険の履歴に登録される。履歴をすべて表示させるのに挑戦してみよう。

MOTTO! TORNEKO3 冒険の履歴とは?

操作キャラクターの最大レベルや冒険した回数をはじめ、プレイ中に行なったさまざまな行動が記録されるのが冒険の履歴だ。ゲームをはじめた直後は、履歴のほとんどが「????」になっているが、物語を進めて特定の条件を満たしたあとにセーブすれば、それに対応する項目が登録されていく。なお、冒険の履歴の項目はすべて、3つの冒険の書で共通となっている。



←ゲームを進めることで履歴の「????」を少しずつ埋めていくのも、本作の楽しみのひとつ。

MOTTO! TORNEKO3 効率の良い登録方法

冒険の履歴には、「エンディング前にしか登録できない履歴」はとくにない。そのため、履歴をすべて埋めるのであれば、一度エンディングを見たあとに挑戦したほうが効率的と言える。エンディング後は、トルネコとポポロを自由に交代して好きな場所に行けるおかげで、必要なアイテムなどを用意するのがエンディング前よりも格段にラクになるからだ。

←履歴のなかには、ふつうにプレイするだけでは、条件を満たすのが極端に難しいものもある。

賢者のほら穴と仙人のほら穴について

一部の履歴は、賢者のほら穴や仙人のほら穴を利用すれば、簡単に条件を満たせるように思える。右表のNo.54やNo.78などがそれだ。しかし、それらのほら穴で条件を満たしても、履歴には登録されない(例外としてNo.1、No.56、No.57は登録される)。つまり、履歴の登録に賢者のほら穴や仙人のほら穴を利用することは、ほとんどできないわけだ。

←貴重なアイテムを持ち帰れば、わずかながら登録の手助けにはなるが……。

MOTTO! TORNEKO3 冒険の履歴をすべて登録するために…

冒険の履歴をすべて登録するには、各項目の内容を知るのが第一。下の表は、全98項目の冒険の履歴をまとめたものだ(一部の履歴の単語は伏せてあるが、自分の目で確かめてほしい)。以降のページでは、履歴の登録条件とそれを満たすための方法、さらにその難易度を5段階で記してあるので(★が多いほど難しい)、よく読んですべての履歴の登録を目指してみよう。

冒険の履歴リスト

	No.	項目	
1ページ目	1	トルネコの冒険の回数	○回
	2	トルネコの最大レベル	○
	3	トルネコの最大HP	○
	4	トルネコの最大経験値	○
	5	トルネコの最大ちから	○
	6	フロアで倒した最大モンスター数	○
	7	バリナボチャレンジクリアレベル	レベル○
2ページ目	8	ポポロの冒険の回数	○回
	9	ポポロの最大レベル	○
	10	ポポロの最大HP	○
	11	ポポロの最大経験値	○
	12	ポポロの最大ちから	○
	13	フロアで倒した最大モンスター数	○
	14	バリナボチャレンジクリアレベル	レベル○
3ページ目	15	海竜の灯台に聖火を灯した	
	16	グレートバレイナ島まで到着した	
	17	コスタリベラにトルネコの家ができた	
	18	ポポロが目覚めた	
	19	ポポロでグレートバレイナ島にたどり着いた	
	20	トルネコが石にされた	
	21	×××××を全員助けた	
	22	賢者のほら穴の問題を全問正解した	
	23	仙人のほら穴の問題を全問正解した	
	24	チャレンジモード[ ]＊＊＊＊○Fまで到達	
4ページ目	25	封印の洞くつ ○ターン/○:○:○でクリア	○Fまで到達
	26	不思議の宝物庫 ○ターン/○:○:○でクリア	○Fまで到達
	27	まぼろしの洞くつ ○ターン/○:○:○でクリア	○Fまで到達
	28	異世界の迷宮 ○ターン/○:○:○でクリア	○Fまで到達
	29	魔物の巣 ○ターン/○:○:○でクリア	○Fまで到達
5ページ目	30	ニフラムの巻物を読んだ	
	31	モンスターの巻物を読んだ	
	32	×××××の巻物を読んだ	
	33	シャドーブレイクを手に入れた	
	34	マルチアローを手に入れた	
	35	××シリーズをすべて手に入れた	
	36	メダル王に○枚ちいさなメダルを渡した	
	37	×××××××の杖を手に入れた	
	38	すべての××合成をした	
	39	××××カードを手に入れた	
6ページ目	40	ダブルアップ○回連続で成功した	
	41	トルネコで闘技場○回連続予想的中	
	42	コインを一度に最高○枚獲得した	
	43	ブラックジャック○回連続で勝った	
	44	体重じまん大会1番重かった結果○ポイント	
	45	モンスター闘技場○勝	
	46	モンスター闘技場○敗	
	47	ポポロモンスター闘技場○勝	
	48	ポポロモンスター闘技場○敗	
	49	××の剣・盾を手に入れた	
7ページ目	50	メタルキングの剣・盾を手に入れた	
	51	○体のモンスターを倒した	
	52	銀行をゴールドで一杯にした	
	53	××××××を買わされた	
	54	泥棒を○回した	
	55	泥棒を○回成功した	
	56	○回ダンジョンを突破した	
	57	○回ダンジョンに挑戦して失敗した	
	58	いままでの到達総フロア数	○フロア
	59	いままでの総プレイ時間数	○時間○分
8ページ目	60	落とし穴で倒れた	
	61	矢のワナで倒れた	
	62	岩が落ちてきて倒れた	
	63	鉄球にあたって倒れた	
	64	眠っているあいだに倒された	
	65	踊っているあいだに倒された	
	66	混乱しているあいだに倒された	
	67	バーサーカー状態のあいだに倒された	
	68	変身しているあいだに倒された	
	69	変身しているあいだに仲間モンスターに倒された	
9ページ目	70	とじこめの壺にとじこめられてしまった	
	71	モンスターハウスに投げられた	
	72	潜ってかわすモンスターに××××の巻物を当てた	
	73	つるはしを合成してしまった	
	74	××の壺を遠投した	
	75	お腹が減って倒れた	
	76	風に吹かれてダンジョンから戻された	
	77	マダンテを受けた	
	78	爆風に巻きこまれて倒れた	
	79	強くなったバーサーカーに倒された	
10ページ目	80	×××××が呪われていて復活できなかった	
	81	ビッグモアイの石像につぶされて倒れた	
	82	火炎の石像に燃やされて倒れた	
	83	アイテムに変化して倒れた	
	84	風柱でなすすべなく倒れた	
	85	最速○秒で倒れた	
	86	最速○ターンで倒れた	
	87	満腹度が0で食べたパンが××××××だった	
	88	1回の攻撃で与えた最大ダメージ量:○	
11ページ目	89	××××××××を倒した	
	90	×××××××を倒した	
	91	×××××××を仲間にした	
	92	○種のモンスターを仲間にした	
	93	ガーゴイルを倒した	
	94	×××××を仲間にした	
	95	仲間モンスターをLv99にした	
	96	強い武器を手に入れた(+99)	
	97	強い盾を手に入れた(+99)	
	98	回数の多い杖を手に入れた(+99)	

※ページ数とNo.は本書が独自につけたもの

1ページ目

BOKEN no RIREKI
① トルネコの冒険の回数　○回

登録される条件　トルネコでダンジョンに入る
登録の難易度　★

トルネコでダンジョンに入った回数。ダンジョンを突破したか、冒険に失敗したかにかかわらず、入るたびに1回ずつ増えていく。

BOKEN no RIREKI
② トルネコの最大レベル　○

登録される条件　トルネコでダンジョンに入る
登録の難易度　★

トルネコがなったことのあるレベルの最大値で、上限は99。履歴に一度登録されれば、ふこうのたねなどでレベルが下がっても、記録が下がることはない。

BOKEN no RIREKI
③ トルネコの最大HP　○

登録される条件　トルネコでダンジョンに入る
登録の難易度　★

トルネコがなったことのあるHPの最大値。上限は通常なら500だが、最大HPが500のときに「HP増」の印を4つ付けた指輪を装備すれば、560まで増やすことが可能。

BOKEN no RIREKI
④ トルネコの最大経験値　○

登録される条件　トルネコでダンジョンに入る
登録の難易度　★

トルネコが獲得したことのある経験値の最大値で、上限は9990000。②と同じく、一度履歴に登録されれば、経験値が減っても記録が下がることはない。

BOKEN no RIREKI
⑤ トルネコの最大ちから　○

登録される条件　トルネコでダンジョンに入る
登録の難易度　★

トルネコがなったことのあるちからの最大値。上限は通常なら50だが、最大ちからを50にしたあと、「力」の印を4つ付けた指輪を装備すれば、62まで増やせる。

BOKEN no RIREKI
⑥ フロアで倒した最大モンスター数　○

登録される条件　トルネコでモンスターを倒す
登録の難易度　★

トルネコが同一のフロアで倒したモンスターの最大数。トルネコだけでなく、仲間が倒したものも数に含まれる。ただし、とじこめの壺に閉じこめたり、爆風で消した（＝倒したときに経験値が得られなかった）モンスターはカウントされないので注意。

⬅ザオラルの巻物などの効果で、倒したあとに復活したモンスターも数に含まれない。

BOKEN no RIREKI
⑦ バリナボチャレンジクリアレベル　レベル○

登録される条件　バリナボチャレンジモードをクリアする
登録の難易度　★★★★

バリナボチャレンジモードをクリアしたときの、トルネコのレベル。2回以上クリアした場合は、低いレベルのほうが記録に残る。なお、バリナボチャレンジモードの具体的な攻略法については、P.26を参照。

2ページ目

BOKEN no RIREKI
⑧ ポポロの冒険の回数　○回
⑨ ポポロの最大レベル　○
⑩ ポポロの最大HP　○
⑪ ポポロの最大経験値　○
⑫ ポポロの最大ちから　○
⑬ フロアで倒した最大モンスター数　○
⑭ バリナボチャレンジクリアレベル　レベル○

登録される条件　（トルネコと同じ）
登録の難易度　★★（⑭のみ★★★★）

トルネコの同名の項目と同じ。

3ページ目

BOKEN no RIREKI

15 海竜の灯台に聖火を灯した

16 グレートバレイナ島まで到着した

17 コスタリベラにトルネコの家ができた

18 ポポロが目覚めた

19 ポポロでグレートバレイナ島にたどり着いた

20 トルネコが石にされた

登録される条件　物語を特定のタイミングまで進める
登録の難易度　★★

物語の進行状況。いずれの項目も、ゲームを進めることで、順番に登録されていく。

BOKEN no RIREKI

21 ×××××を全員助けた

登録される条件　封印の洞くつの25Fを突破する
登録の難易度　★★★

物語の進行状況。封印の洞くつのなかに閉じこめられている人々をすべて助け出すことで登録される。

BOKEN no RIREKI

22 賢者のほら穴の問題を全問正解した

23 仙人のほら穴の問題を全問正解した

登録される条件　各ほら穴の問題をすべてクリアする
登録の難易度　★★★

賢者のほら穴（全69問）と仙人のほら穴（全30問）を、それぞれ全問クリアしたかどうか。各問題の解答はP.32を参照。

BOKEN no RIREKI

24 チャレンジモード［ ］＊＊＊＊○Fまで到達

登録される条件　バリナボチャレンジモードをプレイする
登録の難易度　★★★

バリナボチャレンジモードにおける、物語の進行状況。［ ］のなかにはト（＝トルネコ）かポ（＝ポポロ）が、＊＊＊＊にはダンジョン名が、○Fには階数が入る。バリナボチャレンジモードの攻略法は、P.26を参照。

4ページ目

BOKEN no RIREKI

25 封印の洞くつ　○Fまで到達
○ターン／○：○：○でクリア

26 不思議の宝物庫　○Fまで到達
○ターン／○：○：○でクリア

27 まぼろしの洞くつ　○Fまで到達
○ターン／○：○：○でクリア

28 異世界の迷宮　○Fまで到達
○ターン／○：○：○でクリア

29 魔物の巣　○Fまで到達
○ターン／○：○：○でクリア

登録される条件　到達：各ダンジョンに入る
クリア：各ダンジョンを突破する
登録の難易度　到達：★★★
クリア：★★★～★★★★★

各ダンジョンの何Fまで到達したかと、クリアまでにかかったターン数＆プレイ時間。登録されているものより短いターン数やプレイ時間でクリアした場合は、そのつど記録が更新される。なお、クリアの難易度は以下のとおり。

- 封印の洞くつ：★★★★
- 不思議の宝物庫：★★★★
- まぼろしの洞くつ：★★★★★
- 異世界の迷宮：★★★★★
- 魔物の巣：★★★

5ページ目

BOKEN no RIREKI

30 ニフラムの巻物を読んだ

登録される条件　ニフラムの巻物を読む
登録の難易度　★★★★

条件自体は単純だが、ニフラムの巻物は異世界の迷宮の31F以降でしか入手できないので、登録の難易度は高めだ。

←ニフラムの巻物を敵に投げ当てた場合は、当然ながら登録されない。

BOKEN no RIREKI
31 モンスターの巻物を読んだ

登録される条件 モンスターの巻物を読む
登録の難易度 ★★★★

30と同じく、モンスターの巻物を手に入れるのが困難。モンスターの巻物は異世界の迷宮の21F以降に出現する店でしか入手できないうえ、それが売られている確率はとても低い。

BOKEN no RIREKI
32 ×××××の巻物を読んだ

登録される条件 ×××××の巻物を読む
登録の難易度 ★★★★

とある巻物を読めば登録される。その巻物は封印の洞くつの75F以降に落ちているが、ふつうに探索していてもまず見つからない。めぐすり状態になってから探してみよう。

BOKEN no RIREKI
33 シャドーブレイクを手に入れた
34 マルチアローを手に入れた

登録される条件 各アイテムを入手する
登録の難易度 ★★

シャドーブレイクは海底の家にある店から、マルチアローはトルネコ操作時にグレートバレイナ島でエンカウントする謎の商人から買える。

BOKEN no RIREKI
35 ××シリーズをすべて手に入れた

登録される条件 ××シリーズをすべて入手する
登録の難易度 ★★★★★

アイテムの説明に「××シリーズのひとつ」と書かれているアイテム(全9種類)を、すべて手に入れれば登録される。それぞれが入手できる場所は以下のとおりだ。

…各アイテムが手に入る場所…

アイテムの系統	手に入る場所
剣	異世界の迷宮
盾	封印の洞くつ
指輪	封印の洞くつ
矢	封印の洞くつ
食料	海竜の灯台(エンディング後)
草	封印の洞くつ
巻物	不思議の宝物庫、異世界の迷宮
杖	メダル王の城
壺	封印の洞くつ

BOKEN no RIREKI
36 メダル王に0枚ちいさなメダルを渡した

登録される条件 メダル王にちいさなメダルを渡す
登録の難易度 ★★

メダル王に渡したちいさなメダルの合計数。ちいさなメダルの具体的な入手方法については、P.58を参照。

BOKEN no RIREKI
37 ×××××××の杖を手に入れた

登録される条件 ×××××××の杖を入手する
登録の難易度 ★★★

対象に100の固定ダメージを与える、とある杖を手に入れると登録される。地形を作り出す4種類の杖が材料だ。ちなみに、合成の壺を使って作った場合、壺を割って中身を取り出さなくても、入手したと見なされる。

BOKEN no RIREKI
38 すべての××合成をした

登録される条件 特定の組み合わせの××合成を行なう
登録の難易度 ★★★★

合成屋や合成の壺ではできない、特殊な合成を行なえばいい。その組み合わせは全部で13種類あるが、きれいな指輪と白紙の巻物を使う合成は、行なわなくてもかまわない。

BOKEN no RIREKI
39 ××××カードを手に入れた

登録される条件 ××××カードを入手する
登録の難易度 ★★★★

カジノの福引き所(→P.7)でのみ入手できる、あるものを手に入れると登録される。それがもらえるかどうかは完全にランダムで決まるので、運が悪いと、福引きに何千回も挑戦しなければならないかも……。

6ページ目

BOKEN no RIREKI
40 ダブルアップ0回連続で成功した

登録される条件 HIGH＆LOWに2回以上連続で成功する
登録の難易度 ★★

カジノのポーカー(→P.7)で、役を作ったあとに挑戦できるHIGH＆LOWの連続成功回数。

BOKEN no RIREKI

41 トルネコで闘技場○回連続予想的中

登録される条件 モンスター闘技場で2回以上連続で予想を的中させる

登録の難易度 ★★

カジノのモンスター闘技場（→P.8）で、連続して予想を的中させた回数。

BOKEN no RIREKI

42 コインを一度に最高○枚獲得した

登録される条件 カジノで、買う以外の方法でコインを獲得する

登録の難易度 ★★

カジノ（→P.6）で一度に獲得したコインの最高枚数。上限は99999枚。

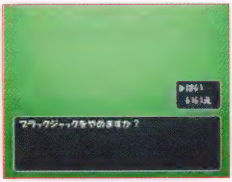
BOKEN no RIREKI

43 ブラックジャック○回連続で勝った

登録される条件 ブラックジャックに2回以上連続で勝利する

登録の難易度 ★★

カジノのブラックジャック（→P.7）で、連続して勝った回数。



←この質問に『はい』と答えると、負けていなくても連勝が途切れてしまうので注意。

BOKEN no RIREKI

44 体重じまん大会1番重かった結果○ポイント

登録される条件 体重じまん大会に参加する

登録の難易度 ★★★

カジノの体重じまん大会（→P.10）で、もっとも重かったときのポイント。トルネコが優勝したか否かにかかわらず、大会に出場さえすればかならず登録される。

BOKEN no RIREKI

45 モンスター闘技場○勝

46 モンスター闘技場○敗

登録される条件 モンスター闘技場で予想を的中させるか、はずす

登録の難易度 ★★

カジノのモンスター闘技場で、予想が的中した回数とはずれた回数の、それぞれの合計。

BOKEN no RIREKI

47 ポポロモンスター闘技場○勝

48 ポポロモンスター闘技場○敗

登録される条件 モンスター闘技場で仲間モンスターが勝つか、負ける

登録の難易度 ★★

カジノのモンスター闘技場で、ポポロの仲間モンスターが勝った回数と負けた回数の、それぞれの合計。

BOKEN no RIREKI

49 ××の剣・盾を手に入れた

登録される条件 ××の剣と××の盾を入手する

登録の難易度 ★★★★★

伝説の勇者の剣と盾を手に入れればいい。剣は封印の洞くつ98Fに、盾は不思議の宝物庫の98Fに、それぞれ眠っている。

7ページ目

BOKEN no RIREKI

50 メタルキングの剣・盾を手に入れた

登録される条件 メタルキングの剣とメタルキングの盾を入手する

登録の難易度 ★★★★

メタルキングの剣とメタルキングの盾は、どちらもメダル王のほうびの品。剣はちいさなメダル40枚で、盾は50枚で、それぞれもらうことができる。ちいさなメダルの具体的な入手場所についてはP.58を参照。

←ちいさなメダルは、カギを3つ持って魔物の巣の12Fまで行けば、確実に2枚手に入る。

BOKEN no RIREKI

51 ○体のモンスターを倒した

登録される条件 モンスターを倒す

登録の難易度 ★

トルネコとポポロが倒した敵モンスターの合計。仲間が倒したものも数に含まれるが、とじこめの壺に閉じこめたり爆風で消すなど、倒したときに経験値が得られなかったモンスターはカウントされない。

BOKEN no RIREKI

52 銀行をゴールドで一杯にした

登録される条件 銀行に9999999G預ける
登録の難易度 ★★★★

9999999Gをかせぐには、ダンジョンを探索して入手したアイテムを売ることをくり返すのが王道。ほかにも、値切りの指輪を使ってゴールドをかせぐ手もある（→P.97）。

BOKEN no RIREKI

53 ××××××を買わされた

登録される条件 ダンジョン内の店で××××××を買う
登録の難易度 ★★★

ダンジョン内の店で、とあるものを買えばいい。ただし、店でそれが売られているのは、不思議の宝物庫と異世界の迷宮のみ。売られている確率もそれほど高くないので、正攻法より以下の方法を使ったほうが簡単だ。

まず、不思議の宝物庫か異世界の迷宮でアイテムをできるだけ拾ってもどる。そして、拾ったなかに、あるモンスター名に変化しているものがあれば、それを別のダンジョンに持ちこむ。あとは、店を見つけていったんそれを売ってから、あらためて買いもどせばOK。

BOKEN no RIREKI

54 泥棒を○回した

登録される条件 ダンジョン内の店で泥棒する
登録の難易度 ★★

トルネコとポポロが泥棒（→P.90）した回数の合計。

BOKEN no RIREKI

55 泥棒を○回成功した

登録される条件 ダンジョン内の店で泥棒してから、つぎのフロアへ移動する
登録の難易度 ★★★

トルネコとポポロが泥棒（→P.90）に成功した回数の合計。

BOKEN no RIREKI

56 ○回ダンジョンを突破した

登録される条件 ダンジョンを突破する
登録の難易度 ★

トルネコとポポロがダンジョンを突破した合計回数。

BOKEN no RIREKI

57 ○回ダンジョンに挑戦して失敗した

登録される条件 ダンジョン内でちからつきるか、作戦コマンドで『あきらめる』を選ぶ
登録の難易度 ★

トルネコとポポロがダンジョン内でちからつきたり、冒険をあきらめた合計回数。なお、賢者のほら穴および仙人のほら穴では、1Fでちからつきたときの「もう一度挑戦しますか」という質問に『いいえ』と答えた場合のみ、あきらめたと見なされる。2Fで『あきらめる』を選んだりしても、カウントされないわけだ。

BOKEN no RIREKI

58 いままでの到達総フロア数 ○フロア

登録される条件 ダンジョンに入る
登録の難易度 ★

トルネコとポポロがフロアに入った合計回数。

BOKEN no RIREKI

59 いままでの総プレイ時間数 ○時間○分

登録される条件 ゲームをはじめる
登録の難易度 ★

それまでのプレイ時間の合計。

8ページ目

BOKEN no RIREKI

60 落とし穴で倒れた

登録される条件 落とし穴に落ちたときのダメージで冒険に失敗する
登録の難易度 ★★★

落とし穴に落ちたときのダメージは5ポイントしかないので、事前に残りHPを調整しておかないと、ちからつきるのは難しい。まずは、落とし穴が出現する異世界の迷宮で、めぐすり状態になって落とし穴を探す。落とし穴を見つけたら、その横で休憩し、満腹度をゼロにして残りHPを1～5ポイントに調整しよう。あとは、落とし穴に落ちるのみだ。

⬅落とし穴はまぼろしの洞くつにも出現するが、ダンジョン自体の難易度が高いぶん、実行するのも難しい。

BOKEN no RIREKI

61 矢のワナで倒れた

62 岩が落ちてきて倒れた

登録される条件 各ワナで受けるダメージで冒険に失敗する
登録の難易度 ★★★

60と同じく、まずはめぐすり状態になってワナを探そう。ただし、どちらのワナも、その上で『ワナ』コマンド→『ふむ』をくり返せばダメージを受けつづけられるので、残りHPを調整する必要はない。なお、矢のワナは3種類あるが、そのどれでちからつきても登録される。

BOKEN no RIREKI

63 鉄球にあたって倒れた

登録される条件 鉄球のワナで吹き飛ばされ、壁などにぶつかったときのダメージで冒険に失敗する
登録の難易度 ★★

60と同様に、鉄球のワナが出現するダンジョンで、残りHPを1～5ポイントに調整してから、壁にぶつかるようにワナを踏めばいい。

BOKEN no RIREKI

64 眠っているあいだに倒された

65 踊っているあいだに倒された

66 混乱しているあいだに倒された

67 バーサーカー状態のあいだに倒された

登録される条件 各状態のときに冒険に失敗する
登録の難易度 ★★

敵の特殊攻撃を受けて各状態になるよりも、あらかじめ各状態になる草か杖を用意しておくほうが確実。草の場合は敵に隣接して攻撃を受けつづけ、あと1～2回攻撃を受ければちからつきるという状況になったら、用意しておいた草を飲む。杖の場合は水晶のそばで休憩し、満腹度をゼロにして残りHPを1ポイントに調整したのち、水晶に向かって杖を振ればOK。

⬅対象を踊り状態にする杖はないので、65だけは草を使って登録しよう。

BOKEN no RIREKI

68 変身しているあいだに倒された

登録される条件 変身状態のときに冒険に失敗する
登録の難易度 ★★

基本的には、64～67の杖を使う方法と同じ。トルネコの場合は、杖のかわりに変身の巻物を使ってもかまわない。ただし、69の条件を同時に満たしたいのなら、トルネコよりもポポロで実行したほうが効率的だ。

BOKEN no RIREKI

69 変身しているあいだに仲間モンスターに倒された

登録される条件 ポポロで変身状態のときに、仲間モンスターの攻撃を受けて冒険に失敗する
登録の難易度 ★★

強めの仲間モンスターを連れて水晶があるダンジョンへ行き、水晶に向けてへんげの杖を振るだけでいい。あとは、仲間モンスターが勝手に攻撃してくれる。

9ページ目

BOKEN no RIREKI

70 とじこめの壺にとじこめられてしまった

登録される条件 操作キャラクターがとじこめの壺に閉じこめられる
登録の難易度 ★★

まずは、マドハンドやくさった死体といった、アイテムを投げてくるモンスターが出現するダンジョンへとじこめの壺を持ちこむ。あとは、それらのモンスターのそばに壺を置いて待っていれば、いずれ投げつけてもらえるはずだ。ちなみに、いけにえのほら穴を探索していれば、モンスターから投げつけられることが多い。

BOKEN no RIREKI

71 モンスターハウスに投げられた

登録される条件 操作キャラクターがモンスターハウスに投げ飛ばされる
登録の難易度 ★★★

操作キャラクターが、敵のレノファイターかグレイトホーン（どちらも仲間モンスターでは不可）の特技を受け、モンスターハウスへ投げ飛ばされればいい。それらの敵をモンスターハウスの近くまで誘導してイカリ状態にすれば、うまくいきやすい。なお、操作キャラクターがもともとモンスターハウスにいて、そのなかで投げ飛ばされた場合は登録されないので注意。

BOKEN no RIREKI

72 潜ってかわすモンスターに××××の巻物を当てた

登録される条件 特定のモンスターに××××の巻物を投げ当てる

登録の難易度 ★★★★★

「潜ってかわすモンスター」とはマドハンド、ブラッドハンド、ひょうがまじん、ようがんまじんの計4体を指す。それらのモンスターのいずれかに、ダンジョン内から特定のモンスターを消滅させる、とある巻物を投げ当てよう。ただし、放物線投げ以外の遠距離攻撃は、地中にもぐってかわされてしまう。放物線投げを行なえる仲間モンスターを利用するか、そういったモンスターに変身して『特技』コマンドを使うこと。

BOKEN no RIREKI

73 つるはしを合成してしまった

登録される条件 何らかの剣につるはしを合成する

登録の難易度 ★★

何らかの剣につるはしを合成して、「掘」の印が付いた剣を作ればOK。なお、つるはしのかわりに黄金のつるはしを使ってもかまわない。

BOKEN no RIREKI

74 ××の壺を遠投した

登録される条件 ××の壺を遠投する

登録の難易度 ★★★

ゴッドスパークの杖を作るときに必要となる、とある壺を遠投するだけ。

BOKEN no RIREKI

75 お腹が減って倒れた

登録される条件 満腹度ゼロによるダメージで冒険に失敗する

登録の難易度 ★

満腹度をゼロにして休憩しつづければ、登録するのは簡単。敵の攻撃を受けてちからつきないように、出現する敵が弱いダンジョンで実行しよう。また、下の写真の方法を使えば、敵の攻撃をほとんど受けずにすむ。

⬅通路で敵にはさまれたのち、前後の敵をかなしばり状態にする。敵を盾にするわけだ。

BOKEN no RIREKI

76 風に吹かれてダンジョンから戻された

登録される条件 風に飛ばされてダンジョンを出る

登録の難易度 ★★

食料をいくつか用意し、満腹度を回復させながら休憩しつづければいい。実行するダンジョンは、出現するモンスターが弱く、さらに風が吹きはじめるまでのターンが極端に短い、いざないの洞くつがオススメだ。また、大風の巻物を持っていれば、それを使うのも手。ただし、いずれにしても、休憩中は敵の攻撃を受けてちからつきないように注意すること。

BOKEN no RIREKI

77 マダンテを受けた

登録される条件 操作キャラクターがマダンテを受ける

登録の難易度 ★★★★

ゴールデンスライムがいる部屋で、マダンテを使ってくるのを待つ。ちなみに、トルネコが状態変化中に受けても登録される(下写真参照)。

⬅マダンテを受けるときに鉄化状態になっていれば、無傷で登録することが可能だ。

BOKEN no RIREKI

78 爆風に巻きこまれて倒れた

登録される条件 爆風で受けるダメージでちからつきる

登録の難易度 ★★

基本的には、60と同じ。地雷などが出現するダンジョンで、めぐすり状態になって地雷を探す。見つかったら、その上で休憩し、満腹度をゼロにして残りHPを1ポイントに調整しよう。あとは、その場で地雷を踏めばOK。また、爆発の指輪を装備するのをくり返すという手もある。

BOKEN no RIREKI

79 強くなったバーサーカーに倒された

登録される条件 強くなった敵のバーサーカーの攻撃で冒険に失敗する

登録の難易度 ★★

バーサーカーは、1段階でも強くなっていればいい。バーサーカーの出現率が高い、密林島の発掘場で実行しよう。

10ページ目

BOKEN no RIREKI

80 ×××××が呪われていて復活できなかった

登録される条件 ちからつきたときに呪われた×××××を使おうとした
登録の難易度 ★★★

呪われている、とあるアイテムを持ってちからつきるだけ。ただし、それを壺に入れていた場合は登録されないので注意。なお、×××××を入手するのは簡単だが、呪われている確率は低い。呪いの壺に入れるか、シャーマンをイカリ状態にして呪わせよう。

BOKEN no RIREKI

81 ビッグモアイの石像につぶされて倒れた
82 火炎の石像に燃やされて倒れた

登録される条件 各石像から受けるダメージで冒険に失敗する
登録の難易度 ★★★

基本的には、80と同じ。それぞれの石像が出現するダンジョンを探索し、石像を見つけたら、その攻撃を受けつづければOK。

BOKEN no RIREKI

83 アイテムに変化して倒れた

登録される条件 操作キャラクターがアイテムに変化する
登録の難易度 ★★★★★

モノカの杖の効果でアイテムになればいいのだが、魔法弾を操作キャラクターが受けても、ミミックに変身するだけ。そこで、あらかじめニフラムの巻物を使って、そのダンジョンからミミックを消滅させておこう。こうすれば、ミミックに変身できないため、操作キャラクターでもアイテムになれるというわけだ。

BOKEN no RIREKI

84 風柱でなすすべなく倒れた

登録される条件 風柱で吹き飛ばされ、壁などにぶつかったときのダメージで冒険に失敗する
登録の難易度 ★★

まず、左右に壁がある通路で休憩し、満腹度をゼロにして残りHPを3〜7ポイントに調整する。その後、操作キャラクターの前後に風柱を作りそのなかに入れれば、ほぼ確実にちからつきることが可能だ。なお、風の杖を失いたくないなら、風柱を作ったあと、倉庫の壺で倉庫へ送ろう。

BOKEN no RIREKI

85 最速○秒で倒れた

登録される条件 冒険に失敗する
登録の難易度 ★

ダンジョン名とフロア数が表示されてから、冒険に失敗するまでの時間の最短記録。『作戦』コマンドで『あきらめる』を選んだ場合は、どんなに時間が短くても記録されない。

BOKEN no RIREKI

86 最速○ターンで倒れた

登録される条件 冒険に失敗する
登録の難易度 ★

ダンジョンに入ってから、冒険に失敗するまでに経過したターン数の最短記録。85と同様、『作戦』コマンドで『あきらめる』を選んだときのターン数は記録されない。

BOKEN no RIREKI

87 満腹度が0で食べたパンが××××××だった

登録される条件 満腹度がゼロのときに、××××××が化けている食料を食べようとする
登録の難易度 ★★★★

××××××が化けている食料は異世界の迷宮にしか出現しないので、手に入れるのが難しい。まずは、異世界の迷宮で食料をできるかぎり拾ってもどる。そして、何かが化けている食料があれば、別のダンジョンへそれを持ちこみ、満腹度をゼロにしてから食べればいい。

BOKEN no RIREKI

88 1回の攻撃で与えた最大ダメージ量:○

登録される条件 敵モンスターにダメージを与える
登録の難易度 ★

操作キャラクターが1回の攻撃で敵モンスターに与えたダメージの量の最大値で、上限は999ダメージ。仲間が与えたダメージは記録されない。ちなみに、下の写真の方法を使えば、簡単に999ダメージを与えることが可能だ。

⬅ゴールデンスライムが落とした10000Gを大砲の壺に入れ、それを発射するだけ。

11ページ目

BOKEN no RIREKI
89 ×××××××××を倒した

登録される条件 ×××××××××(2回目)を倒す
登録の難易度 ★★★

×××××××××とは、トルネコ編とポポロ編の2回にわたって戦うことになるが、2回目に勝利することで、はじめて登録される。

BOKEN no RIREKI
90 ××××××××を倒した

登録される条件 ××××××××を倒す(※1)
登録の難易度 ★★★★

不思議の宝物庫の45F以降に出現する、とあるモンスターを倒せばいい。(まぼろしの洞くつの98F以降にも出現するが、そちらでは倒せない)そのモンスターは、魔法、アイテム、特技の効果を2ダメージに変えるほか、邪悪な霧でこちらの仲間モンスターを洗脳状態にしてくる。とても手ごわいので、アイテムを惜しまずに使っていこう。

BOKEN no RIREKI
91 ××××××××を仲間にした

登録される条件 ××××××××を仲間にする
登録の難易度 ★★★★★

90 で解説したモンスターを仲間にすればいいのだが、そのモンスターが仲間になる確率はかなり低め。ポポロのレベルをできるだけ上げたうえで、クロウアンドレアを装備し、そのモンスターを何度も倒しつづけるしかない。

BOKEN no RIREKI
92 0種のモンスターを仲間にした

登録される条件 モンスターを仲間にする
登録の難易度 ★★

物語を進めるためには、最低でも1種類のモンスターを仲間にしなければならないため、ポポロ編に入ればかならず登録される。

←ヘルジャスティス以外の全モンスターを仲間にすると、項目名が「すべてのモンスターを〜」に変わる。

※1……経験値の入らない倒しかたで倒した場合は登録されない

BOKEN no RIREKI
93 ガーゴイルを倒した

登録される条件 ガーゴイルを倒す(※1)
登録の難易度 ★★★

ふつうに戦おうとすると相当な苦戦を強いられる相手だが、もろはの杖で敵の残りHPを1にしたのち、何らかの攻撃を当てれば、簡単に倒すことができる。なお、ガーゴイルには、特定の条件を満たさないと(→P.213)通常攻撃が当たらないので注意。

BOKEN no RIREKI
94 ×××××を仲間にした

登録される条件 ×××××を仲間にする
登録の難易度 ★★★★★

ふつうに戦おうとすると相当な苦戦を強いられる、とあるモンスターを仲間にすればいい。ただし、90 91 で解説したモンスターよりも、はるかに仲間になりにくい。ポポロのレベルは最低でも73以上で、かならずクロウアンドレアを装備して戦うようにしよう。

BOKEN no RIREKI
95 仲間モンスターをLv99にした

登録される条件 いずれかの仲間モンスターをLv99にする
登録の難易度 ★★★

仲間モンスターのうち、1体でもLv99まで育てれば登録される。敵を倒して経験値をかせぐより、しあわせのたねを使ったほうが効率的だ。

BOKEN no RIREKI
96 強い武器を手に入れた(+99)
97 強い盾を手に入れた(+99)

登録される条件 いずれかの武器または盾の修正値を+99にする
登録の難易度 ★★★

武器および盾のうち、ひとつでも修正値を+99にすれば登録される。

BOKEN no RIREKI
98 回数の多い杖を手に入れた(+99)

登録される条件 杖の使用回数を99にする
登録の難易度 ★★★

合成を利用して、いずれかの杖の使用回数を99にすればいい。

もっと!トルネコ3 ④ ハイスコア

ダンジョン探索時の得点は、プレイデータに記録される。得点が決まる法則を理解して、ハイスコアを狙ってみよう。

MOTTO! TORNEKO3 得点はどのように決まる?

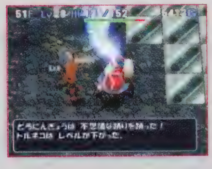
ダンジョンの探索を終えると(冒険に失敗した場合も含む)、以下のⒶ～Ⓒの要素ごとに得点が算出される。それらを合計したものが、冒険の結果の画面に表示されるのだ。なお、合計がゼロ以下だと得点は1になる。

Ⓐ 獲得した経験値

ダンジョンのなかで獲得した経験値の合計を、1/10にしたものが得点になる。ただし、対象になるのは敵を倒して得た経験値のみ。しあわせの指輪の効果で得た経験値や、しあわせのたねでレベルアップしたときに増えたぶんは無視される。

●獲得した経験値による得点の計算式

得点=獲得した経験値÷10
※小数点以下の端数は切り捨て



⬅どろにんぎょうの特技などによってレベルと経験値が減少しても、得点が下がったりはしない。

Ⓑ 所持金の額

探索が終了した時点での所持金の額(冒険に失敗した場合は、半分やゼロになる前の所持金の額)から、ダンジョンへ持ちこんだ所持金の額を引いたものが、そのまま得点になる。

●所持金の額による得点の計算式

得点=探索終了時の所持金－持ちこんだ所持金
※計算結果がマイナスの場合はゼロになる

Ⓒ 到達したフロア数

探索中に到達したフロア数(最初のフロアはのぞく)の1000倍が得点になる。ダンジョンを突破した場合は、ボーナスとして計算結果が2倍になるのが特徴。なお、封印の洞くつでは、プチット族が封印されている場所も1フロアとして数えられる。

●到達したフロア数による得点の計算式

得点=到達したフロア数×1000
※ダンジョン突破時は計算結果を2倍にする

ハイスコアを狙うには

ハイスコアを狙うときは、右記のコツを参考に、持ちこむアイテムや入るダンジョンを選ぼう。売却価格が高いアイテムを持って、エンディング後のダンジョンに挑むのがオススメだ。ちなみに、バリナボチャレンジモードの得点は、ハイスコア画面に青色の文字で表示される。

★ハイスコアをとるためのコツ★

- 各フロアで、できるかぎり多くの敵を倒す
- 売却価格が高いアイテムを持ちこんで店で売る
- フロア数の多いダンジョンを突破する

もっと！トルネコ3 5

バリナボチャレンジモード

物語を最後まで進めるとプレイ可能になるバリナボチャレンジモード。これがクリアできれば、上級者の仲間入りだ！

MOTTO! TORNEKO3 バリナボチャレンジモードとは？

本編のゲームをクリアしたあとは、右記の方法によって「バリナボチャレンジモード」に挑戦できる。このモードは、冒険に失敗するたびに、ゲームを開始した直後の場面にもどされるというルールになっており、エンディングへ到達するための難易度はかなり高めだ。

★プレイするための方法★

❶エンディング後にプレイデータをセーブする

❷同じメモリーカードで『新しく冒険の書をつくる』を選択する

❸表示された質問に対して『はい』と答える

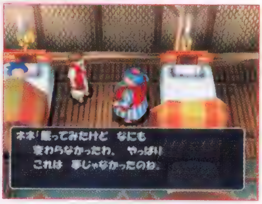
バリナボチャレンジモードの特徴

バリナボチャレンジモードには、下記のような3つの特徴がある。これらのなかでもっとも注意すべきなのは、ダンジョンのなかでちからつきると、物語の最初にもどされるという点。つまり、エンディングへ到達するには、1回もちからつきることなく、すべてのダンジョンを突破していく必要があるのだ。しかも、ダンジョンへ入るたびにプレイデータがセーブされるため、探索の途中でミスをしたときに、リセットしてやり直すことは不可能。そのうえ、世界樹の葉はエンディング後まで入手できないので、生半可な腕前だとクリアするのは難しい。

★バリナボチャレンジモードの特徴★

- ダンジョンの探索に失敗すると、物語の最初からやり直しになる
- ダンジョンへ入るときにかならずセーブを行ない、ダンジョン内で『冒険の中断』を選ばずに電源を切るかリセットすると、探索に失敗したと見なされる
- ダンジョンでは世界樹の葉のかわりに雑草が出現する

⬅通常のダンジョンはもちろん、賢者や仙人のほら穴で『あきらめる』を選んでも探索失敗になる。



➡探索に失敗してしまうと、バリナボの村で目を覚ました場面から、ふたたび挑戦することに。

⬅封印の洞くつからプチット族を救出すれば、プチットの村の店で世界樹の葉を購入できる。

MOTTO! TORNEKO3 クリアするための基本戦略

このモードでは、たった一度の探索失敗も許されないので、操作キャラクターたちがちからつきないことを最優先に考える必要がある。そのためには、リレミトの巻物をつねに持っておき、あぶないと思ったらすぐに地上へもどるようにするといいだろう。ただし、操作キャラクターが右記の状態変化になっていたり、店の商品を泥棒したときには、リレミトの巻物を利用できないので注意が必要だ。また、ポポロの場合は、持っているリレミトの巻物を使うのに2回の行動が必要となることも忘れないように。

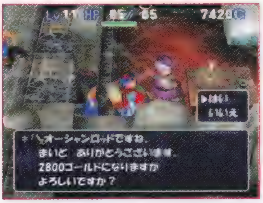
★リレミトの巻物が使用できない状態変化★

●踊り状態（※1）	●おびえ状態
●睡眠状態	●バーサーカー状態
●鉄化状態	●封印状態（※2）
●氷結状態	●マホトーン状態
●かなしばり状態	●変身状態
●強烈かなしばり状態	●拾えず状態（※3）

※1……ポポロのみ　※2……トルネコのみ
※3……足元にあるリレミトの巻物のみ

役立つアイテム

できるだけ安全に冒険を進めるには、アイテムを最大限に活用していかなければならない。ダンジョンの探索に役立つおもなアイテムを、右表にまとめてみた。これらをすべて手に入れる必要はないが、混乱状態や睡眠状態などの致命的な状態変化を防ぐ指輪は、できるだけ早く入手しておきたい。また、危険な特殊能力を持つ敵と出会ったときのために、遠距離から攻撃できる飛び道具や、戦い自体を回避できるバシルーラの杖などは、多めに手に入れておこう。



←水のなかにいる敵を攻撃できる武器は、かならず手に入れておきたい。

●役に立つアイテム●

系統	アイテム名	
武器	●ウィンドスピアー ●オーシャンロッド	●銀の爪 ●妖剣かまいたち
盾	●爆発よけの盾	●やいばの盾
指輪	●回復の指輪 ●混乱よけの指輪 ●通過の指輪 ●透視の指輪	●ドラゴンの指輪 ●眠らずの指輪 ●ハラモチの指輪 ●ミニデーモンの指輪
飛び道具	●大砲の弾 ●魔法の石	●魔法の矢 ●マルチアロー
草	●火炎草 ●すばやさのたね	●鉄化のたね ●ルーラ草
巻物	●かなしばりの巻物 ●聖域の巻物	●リレミトの巻物 ●レミーラの巻物
杖	●一時しのぎの杖 ●かなしばりの杖 ●バシルーラの杖	●万能の杖 ●身代わりの杖 ●ラリホーの杖
壺	●回復の壺 ●大砲の壺	●とじこめの壺 ●保存の壺

大砲の弾を活用しよう　COLUMN

トルネコが使用できる大砲の弾は、爆風で敵を消滅させるという便利な効果を持つ。炎系のモンスターには効果がないものの、トルネコ編で邪悪な風穴を探索するときには、ぜひ持っておきたいアイテムだ。謎の商人から買えるほか、メダル王の城でも交換できるので、ポポロ編で手に入れたら倉庫へ預けておくといい。

←トルネコ編で入手したちいさなメダルを倉庫へ預けておき、ポポロ編で大砲の弾と交換しよう。

鍛冶屋と合成屋

トルネコ編でポイントとなるのは、装備している剣や盾、指輪が持つ能力だ。確実にエンディングへ到達するには、最低でも右表のような強さの剣と盾がほしいところ。物語の進行に合わせて、鍛冶屋で鍛えていこう。合成屋が利用できるようになったあとは、ふつうの指輪に右下のような指輪を合成して、能力をまとめておくこと。

なお、鍛冶屋や合成屋を利用するときに必要となるゴールドは、一度突破したダンジョンをくり返し探索して、集めたアイテムを売り払うことでかせぐといい。出現する敵が比較的弱めで、危険なワナも設置されない、謎のほら穴かさんご礁の神殿　回廊がオススメだ。

⬅謎のほら穴であれば、敵の攻撃によってちからつきる心配はほとんどない。

クリアするために鍛えておきたい剣と盾の強さ

系統	アイテム名	目標の修正値	必要な金額(※1)
剣	鋼鉄の剣	+15	30000G
剣	妖剣かまいたち	+20	40000G
盾	ラウンドシールド	+26	52000G
盾	爆発よけの盾	+29	58000G

※1……修正値ゼロから+1ずつ鍛えたときのもの

★合成しておきたい指輪★

- 混乱よけの指輪
- 眠らずの指輪
- 透視の指輪
- ハラモチの指輪
- ドラゴンの指輪

仲間モンスター

ポポロ編では、一緒に連れていく仲間モンスターが冒険のカギをにぎる。どのようなモンスターが探索の役に立つのか、逆に役に立たないのかを以下にまとめたので、これを参考にして連れていく仲間を選ぼう。なお、踊り状態や混乱状態などになった仲間は、ポポロを攻撃することがある。それらの状態変化を引き起こす敵が出現する場所では、絶対に気を抜かないこと。

⬅2～3体の仲間に『いっしょにいてね』の命令を出して探索するのがオススメ。

★役に立つモンスターの特徴★

●成長タイプが普通・早熟である

ドラキーマやメイジももんじゃなどはレベルが上がりやすく、能力値の伸びもいい。きちんと育てれば、物語の終盤でも頼りになる。

●2連続攻撃を行なえる

全般的に基本能力値は低めだが、2連続攻撃が非常に強力。さそりかまきりタイプのモンスターは、比較的レベルアップしやすいのも魅力だ。

●敵の特技の効果を受けにくい

敵の特技を潜って回避するひょうがまじんや、特技の効果を2ダメージに変えるガニラスは、状態変化になりにくいので安心して連れ歩ける。

★役に立たないモンスターの特徴★

●ゾンビ系に属している

休憩を行なうことでしかHPを回復できないため、敵と連続して戦っていると、回復が間に合わずにちからつきてしまうことが多い。

●実用的でない特技を持っている

通常攻撃をしてほしい場面であまり効果のない特技を使われると、結果的に敵から攻撃を受ける機会が増えるだけになる。

●遠距離攻撃を持っている

役に立たないわけではないが、炎の息などの遠距離攻撃は、ポポロやほかの仲間に当たることもあるので、連れて歩くときは注意が必要。

MOTTO! TORNEKO3 攻略の手引き

バリナボチャレンジモードを攻略するには、序盤でレベルをしっかり上げ、ちからつきる危険性をできるだけ減らすことが基本となる。それぞれのダンジョンについて、入るときのレベルの目安などを下表にまとめてみた。また、以降の攻略チャートでは、物語を進めるうえでの注意点などを解説しているので、参考にしてほしい。

←新たなダンジョンへ挑む前に、トルネコたちのレベルをしっかり上げておこう。

トルネコが入るときの目安

ダンジョン名	挑戦時の目安		
	レベル	剣の強さ	盾の強さ
謎のほら穴	1	―	―
いざないの洞くつ	5	4	3
南海の地下道	8	4	3
さんご礁の神殿　広間	11	5	6
さんご礁の神殿　回廊	14	5	7
海底山地　ふもと	17	7	8
海底山地　山頂部	18	11	10
海竜島の遺跡	19	15	20
灯台の地下室	21	20	25
遺跡の大空洞　南	22	20	25
遺跡の大空洞　北	23	20	25
山脈の尾根	24	25	30
邪悪な風穴	27	25	35
暗黒の間	29	25	35

ポポロが入るときの目安

ダンジョン名	挑戦時のレベル	そこで仲間にしたいモンスター
魔物のほら穴	1	スライムベス、ドラキー
いざないの洞くつ	7	ももんじゃ
南海の地下道	10	ゴースト
神々の道	11	ファイヤーケロッグ、メガザルロック
試練の道	13	ドラキーマ、じごくのハサミ
密林の墓場	15	メイジももんじゃ、キラーマンティス、きとうし
密林島の発掘場	17	さつじんき
遺跡の大空洞　北	18	トロル、アークデーモン
邪悪な風穴	19	ラストテンツク、メタパニシックル
暗黒の間	21	―

※トルネコのレベルはイネスを連れて行くときのもの

攻略1 バリナボの村～海竜の灯台

強制的に引きこまれる謎のほら穴は、最初に入るときのみセーブせずに探索することができる。突破するまでに剣と盾が手に入りそうにないときは、リセットしてやり直すのも手だ。

海底の家ではリレミトの巻物が売っているので、忘れずに買っておくこと。以降は、リレミトの巻物を持っているかどうか、きちんと確認してからダンジョンへ入るようにしよう。

海底山地　山頂部で爆発よけの盾を拾っておけば、海竜の灯台へ到着してすぐに鍛えることができる。ただし、海竜島の遺跡でも手に入るので、無理をせずにそちらで探してもいい。

モンスター!PICKUP

マドハンド　南海の地下道
落ちているアイテムを投げつけてくる

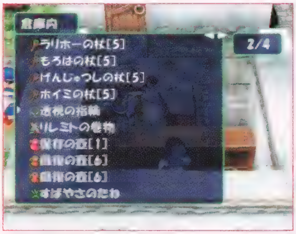
隣接している操作キャラクターのアイテムを盗んだり、落ちているアイテムを投げつけてくることがある。火炎草やラリホー草などを投げられると危険なので、残りHPが少ないときは要注意。

ベビーサタン　海底山地　山頂部
アイテムを盗まれないように

マドハンドと同じく、操作キャラクターが持っているアイテムを盗む、やっかいなモンスター。とくに、水路のそばで保存の壺を盗まれると、なかに入れていたアイテムがばらまかれて、回収できなくなる恐れもある。隣接される前に飛び道具で倒すか、仲間に戦わせるのが得策だ。

攻略2 海竜の灯台～占いババの家

安全に冒険を進めるために、鍛冶屋で剣や盾を鍛えておこう。海竜島に到着した時点では鋼鉄の剣を鍛えておき、のちに妖剣かまいたちに合成するのがオススメだ。なお、パズルダンジョンは、解答を知っていても運が悪いとクリアできないことがあるので、入らないほうがいい。



←ポポロ編になる前に、回復用のアイテムや指輪などを倉庫に預けておこう。

攻略3 バリナボの村～海底の家

魔物のほら穴は、はじめて入るときのみセーブせずに探索できる。失敗してもやり直せるので、多少無理をしてでもポポロや仲間のレベルを十分に上げておきたい。なお、バリナボ島を旅立つ前に、メダル王の城にある倉庫から、トルネコ編で預けたアイテムを出しておくこと。

攻略4 海底の家～グレートバレイナ城

強い敵が多くなってくるので、ポポロは後方から仲間たちの援護に徹しよう。なお、合成に使う指輪をまだ手に入れていない場合は、マダム・グラコスのバザーで買っておきたい。

←仲間のレベルをしっかり上げていれば、それほど苦戦はしないはずだ。

モンスター！PICKUP

おどる宝石 神々の道
踊り状態にする特技を使う

スーパーテンツク 密林の墓場
仲間が踊らされると危険

ポポロ編で冒険に失敗する原因のひとつに、状態変化を引き起こされた仲間からの攻撃がある。おどる宝石やスーパーテンツクの特技によって、ポポロと隣接している仲間が踊り状態にされると、直後にその仲間から攻撃されてしまうことも多い。仲間が上記の敵モンスターと戦うときは、用心のためポポロは少し離れた場所へ移動しよう。

ホイミスライム 密林の墓場
ホイミを唱えてHPを回復する

特技のホイミで、周囲にいるモンスターのHPを回復させる。ふつうなら真っ先に倒すべき敵だが、仲間にすれば冒険がラクになるので、できればポポロがトドメを刺すようにしたいところだ。

ぐんたいガニ 密林島のほら穴
特殊攻撃の大半を2ダメージに

アイテムなどの効果を2ダメージに変える手ごわい敵だが、仲間にできれば大きな戦力になる。密林島のほら穴は入る必要のないダンジョンだが、レベルを上げるついでに、ぐんたいガニを仲間にする目的で探索するのもいいだろう。

←ホイミの杖の効果なども2ダメージになるので、HPを回復させたいなら、こまめに休憩すること。

サンダーラット 遺跡の大空洞 北
特技の強い光に要注意

プラズママウス 暗黒の間
仲間をめつぶし状態にされないように

複数の相手をめつぶし状態にする特技は、仲間を連れているポポロにとってかなりの脅威。出会ったときの状況によっては、敵が特技を使った直後に、仲間全員から攻撃を受ける恐れもある。サンダーラットやプラズママウスが出現するフロアでは、仲間と離れて行動するために、『かってにしてね』の命令を出しておくといい。

攻略5 邪悪な風穴

出現するモンスターはどれも強敵。トルネコは、強化した剣や盾を装備していても苦戦をしいられるので、グレートバレイナ城で手に入れた回復の指輪を活用しよう。ポポロの場合、戦いはおもに仲間にまかせて、アイテムを使って仲間の援護を行なうことになる。ホイミの杖はもちろん、ラリホーの杖やバシルーラの杖、身代わりの杖などをたくさん持っていきたい。

←手ごわい敵ばかりなので、モンスターハウスは可能なかぎり避けていくこと。

攻略6 暗黒の間

なかへ入ったら、レミーラの巻物などを使って最短距離で階段を目指そう。階段の位置が遠いときは、リレミトの巻物でいったん外へ出て、入り直すのも手だ。なお、トルネコ編で暗黒の間へ入るときは、あらかじめ指輪を倉庫に預けておくこと。そうすれば、ポポロが邪悪な風穴に挑むときに、その指輪を利用できるからだ。

2Fで待ちかまえているヘルジャスティスとは、右記のアイテムを使って慎重に戦おう。ポポロでヘルジャスティス(2回目)を倒せば、バリナボチャレンジモードはクリアとなる。

←1Fにはアイテムが落ちていないので、階段を下りることを最優先に考えよう。

★ヘルジャスティス戦で役立つアイテム★

●聖域の巻物

床に置いた聖域の巻物の上に乗れば、ヘルジャスティスから攻撃されなくなる。トルネコの場合はかなしばりの巻物などを利用して、4体いるドラゴンの動きを止めておくこと。

●火炎草＋すばやさのたね

火炎草を飲むと、ヘルジャスティスに50ダメージを与えられる。すばやさのたねで倍速状態になり,火炎草を飲む→1歩下がるをくり返そう。

●鉄化のたね＋身代わりの杖

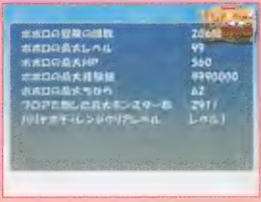
身代わり状態の敵を鉄化状態にすれば、しばらくのあいだ敵から攻撃を受けずにすむ。ポポロの場合は仲間モンスターを身代わりにしよう。

●鉄化のたね＋火柱の杖(または炎上の巻物)

敵が近づく前に火柱を立てておき、鉄化のたねを飲んで鉄化状態になれば、隣接してきた敵に火柱の効果で20ダメージずつ与えていける。

バリナボチャレンジモードを極める

バリナボチャレンジモードをクリアしたときのレベルは、冒険の履歴に記録される。トルネコ編で必要なアイテムを集めておけば、ポポロはLv1でクリアすることも可能なので、興味がある人は挑戦してみよう。また、冒険の履歴には、このモードで到達したダンジョンのフロア数も記録される。異世界の迷宮99Fまで記録を更新できれば、バリナボチャレンジモードを真に極めたと言えるだろう。



←見事エンディングに到達できたら、そのあとは99Fまであるダンジョンに挑んでみよう。

もっと!トルネコ3 ⑥

パズルダンジョン

「どのようにして階段までたどり着くか」というパズルになっているパズルダンジョン。その基本から解答までを教えよう。

MOTTO! TORNEKO3 パズルダンジョンとは?

賢者のほら穴と仙人のほら穴は、「パズルダンジョン」と呼ばれる特殊なダンジョン。1Fで「問題」を解く(=階段を下りる)と、2Fで賞品が手に入る仕組みだ。賢者のほら穴では69、仙人のほら穴では30の問題にチャレンジできる。

←賢者のほら穴の問題は、基本的なテクニックを学ぶタイプのものが多い。一方、仙人のほら穴の問題は、やや難しめとなっている。

★パズルダンジョンのおもな特徴★

- トルネコしか入れない(仲間も連れていけない)
- 操作キャラクターも敵もレベルが1で固定
- ダンジョンに入ると所持アイテムがなくなる
- フロアの最初の状況は問題ごとに固定
- 途中でちからつきたり『あきらめる』を選択した場合、問題をやり直すことが可能。そのさい、アイテムと所持金はすべてなくなる
- 1Fの階段を下りればクリア(2Fで『あきらめる』を選んでもクリアあつかい)
- 最初から設置されているワナは、条件を満たすとかならず作動する

挑戦の流れ

エンカウント
下記のフィールドマップ上でエンカウントする。アイテムを持っていた場合、ダンジョンに入ると捨てることになるので注意。

『いいえ』
ダンジョンを出る。つぎに入ったときも同じ問題が出題される。

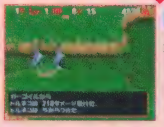
賢者のほら穴:海竜島　仙人のほら穴:グレートバレイナ[illegible]北東部

次の問題へ
2Fの階段を下りるとダンジョン脱出。このあとダンジョンにエンカウントすれば、つぎの問題に挑めるのだ。全部の問題を解いたあとは、最初の問題から再挑戦が可能。

再挑戦?
失敗すると、その問題をやり直すかどうか聞かれることに。

『はい』
いま失敗した問題を、最初からやり直せる。

問題にチャレンジ
ダンジョンに入ると問題がはじまる。階段を下りさえすればクリアだが、アイテムはできるだけ回収していきたい。



失敗
途中でちからつきたり、『中断』コマンドで『あきらめる』を選ぶと失敗。アイテムと所持金がすべてなくなってしまう。

クリア
2Fでは、賞品として1G×57と倉庫の壺[4]がかならず手に入る。ちなみにゴールドの並びをよく見ると「GO」の文字が……。

MOTTO! TORNEKO3 問題に挑むさいの心がまえ

パズルダンジョンへ挑む前に頭に入れておきたい基本的なことを、以下にまとめてみた。

① 道はかならず隠されている

どんなに難しい問題にも、かならず解法が隠されている。一見役立ちそうにないアイテムやワナも、何かの意味を持っているはずだ。アイテム、地形、敵などの性質をよく考えて道を切り開こう。また、最初に全体マップを見て階段などの位置を確認し、自分がどう行動するかを決めるといい。

……こんなときはどうすればいい？……

？ 階段のある部屋が見つからない

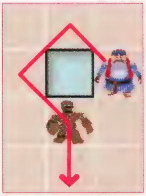
→壁を掘る、ワープする、他

？ 水路にさえぎられて進めない

→場所替えする、ワープする、吹き飛ばしを利用する、水路を通れる状態になる、他

？ 敵に追いつかれそうで対抗手段もない

→水路や動かない敵などの周囲をまわってかわす（右図参照）、通路に誘導する、他



② 施設を活用せよ

ひとたび問題に挑めば、所持アイテムはすべて消える。また、一度でも解くのに失敗すると所持金もなくなってしまうのだ。アイテムや所持金は、問題に挑戦する前に倉庫や銀行へ預けておこう。

また、問題を解く過程で、貴重なアイテムが手に入ることも多い。それらは、2Fにある倉庫の壺を利用して倉庫へ送っておくといいだろう。

←壺以外のアイテムは2Fで倉庫の壺に入れれば、つづけて問題に挑戦してもなくさずにすむ。

③ 敵の特徴をよく考えて

トルネコのレベルは1で固定なので、まともに敵モンスターと戦うとあっという間にちからつきてしまう。基本的に、敵との戦闘は避けるものと考え、相手に合った対策を練ろう。

また、パズルダンジョンに登場するモンスターは、どんなに手ごわいものでも、爆風に巻きこむと一撃で倒すことができる。地雷や時限爆弾の巻物などがあれば最大限に活用すること。

……パズルダンジョンの代表的なモンスター……

ゴーレム

HPが50もあり、1回の攻撃で25以上のダメージを与えてくる。正攻法ではまず勝てないので、逃げる方法を第一に考えよう。火炎草を使うなら、飲まなければ一撃では倒せない。

スライム

トルネコがまともに戦って勝てる、唯一のモンスター。攻撃力も低いため（1回の攻撃で2～3ダメージ）、4～7回くらいなら攻撃を受けても耐えられるのがポイントだ。

リリパット

トルネコを一撃で倒す危険性のある矢を使って、遠距離から攻撃してくる。ある意味、ゴーレムよりも危険な相手だ。矢の軌道上へ行かないことを最優先しよう。

●注意しておきたいこと

パズルダンジョンのモンスターは、配置や種類、起きる条件などが問題ごとに決まっているが、その行動は一定ではない。たとえ同じ問題でも、つねに同じ解法で解けるとはかぎらないので注意しよう。なお、次ページ以降の解法は、もっともよく起こるケースを前提にしている。

④ ときにはあきらめも必要

アイテムを使い切ったり、ムダな行動をしたせいで、どうしても解けない状況におちいることもある。また、解法は合っていても投げたアイテムが敵に当たらないなど、運に左右されることも多い。そんなときは、いさぎよく問題の最初から挑戦し直そう。

賢者のほら穴／仙人のほら穴
全問題&解答集
PUZZLE DUNGEON / QUESTION & ANSWER

以下は、全99問のマップと、その解答例だ。これを参考に全問クリアへ挑戦してほしい。なお、解答例は、より確実で、より多くのアイテムを持ち帰れるような手順を掲載している。

★共通アイコン★

- トルネコの初期位置
- 壁
- 階段
- 水路

？賢者のほら穴　全69問

Q1 トゲトゲ床を避けろ
難易度……★

- トゲトゲ床（35ダメージ）

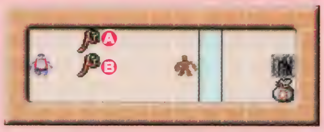
Q2 場所替えの石像を利用する
難易度……★

- 1000G
- 場所替えの石像
- スライム（起きている）

Q3 自分を階段へ飛ばすには
難易度……★

- 一時しのぎの杖[4～6]
- スライム（起きている）
- 水晶

Q4 敵を利用して向こう岸へ
難易度……★



- Ⓐ場所替えの杖[4～6]
- 1000G
- Ⓑふきとばしの杖[4～6]
- ゴーレム（起きている）

Q5 イオの巻物で一掃
難易度……★

- イオの巻物
- 500G
- スライム（起きている）

Q6 向こう岸のものを手に入れる方法
難易度……★

- Ⓐ雑草
- ひきよせの杖[4～6]
- Ⓑルーラ草
- 1000G

Q7 弱らせて耐えろ

難易度……★

3本の毒の矢

ゴーレム(起きている)

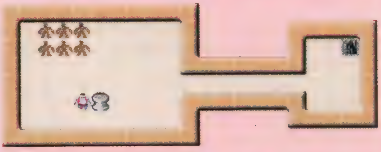
Q8 きっかけは足もとに

難易度……★

500G　　ワープ

Q9 放っておいてもしばらく安全

難易度……★



ゴーレム(起きている)　　身代わりの石像

Q10 一度に動きを止める

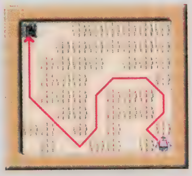
難易度……★

かなしばりのたね　　Ⓐゴーレム(起きている)

草の神の壺[1]　　Ⓑゴーレム(部屋に入ると起きる)

解答 Q1～Q10

A1 斜め移動を使って、右図のようにトゲトゲ床を避けていく。R1ボタンを押して斜めに移動することをくり返せば、操作ミスを防げる。



A2 場所替えの石像を押しつつ隣の部屋へ移動したら、石像が作動して向こう岸へ渡れるのを待つ。なお、いつ石像が作動するかはランダムなので、運が悪いと何度も両岸を行ったり来たりすることに。

A3 一時しのぎの杖を水晶に振り、魔法弾を自分に反射させる。スライムの攻撃でかなしばり状態が解けたら、すぐに『階段』コマンドで下りればいい(スライムが階段上にいた場合は倒す必要がある)。

A4 ゴーレムを向こう岸へ吹き飛ばしたあと、場所替えの杖を使えば階段へ行ける。

A5 イオの巻物を拾ってすぐに読めば、部屋中のスライムを全滅させることができる。

A6 ルーラ草をひきよせの杖で引き寄せて飲み、階段がある部屋へワープする。杖を振るときは水路から1マス以上空けないと、引き寄せたアイテムが水のなかに落ち、再度杖を振ることになるので注意。ひきよせの杖を使用回数の多いまま持ち帰るために、雑草は無視しよう。

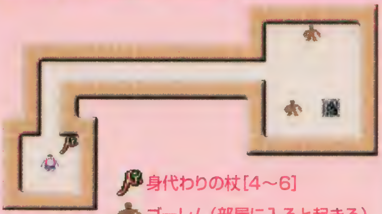
A7 ゴーレムに毒の矢を撃ち、攻撃力を低下させてから階段へ。途中、2回は攻撃されることになるので、受けるダメージの合計が15以上にならないよう、矢は最低2本当てること。

A8 ワープのワナを探して、目的の場所へ移動できるまで踏む。階段のない部屋にはゴールドがあるので、すべてを回収してから階段を下りるといい。

A9 身代わりの石像に敵が引きつけられているスキに階段へ向かう。身代わりの石像は、最低でも8回攻撃を受けるまでは壊れないので、逃げる余裕は十分にある。

A10 草の神の壺→かなしばりのたねの順に拾い、壺に草を入れて一度に全員の動きを止める。モンスターとちがい、トルネコのかなしばり状態は放っておいてもいずれ解除されるので安心だ。隣の部屋へ入ったら、最短距離で階段へ向かおう。

Q11 1体はおとりに
難易度……★



身代わりの杖[4～6]
ゴーレム(部屋に入ると起きる)

Q12 見えれば地雷も避けられる
難易度……★

めぐすり草
地雷

Q13 攻撃されないために
難易度……★

まどわし草
ゴーレム(起きている)

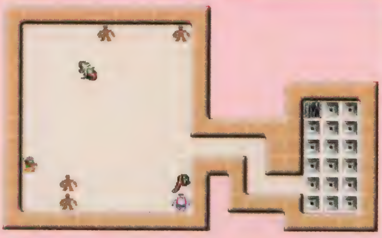
Q14 トラマナの巻物の利用法
難易度……★

トラマナの巻物
トゲトゲ床(35ダメージ)

Q15 装備の効果で水路を渡る
難易度……★

通過の指輪

Q16 聖域の巻物で敵を食い止めろ
難易度……★★★



聖域の巻物
ひきよせの杖[4～6]
リリパット(起きている)
ゴーレム(起きている)
睡眠ガス

Q17 買い物するか泥棒するか
難易度……★★

つるはし
ルーラ草
Aかなしばりの巻物
Bイオの巻物
1000G
ゴーレム(起きている)
ガーゴイル(店主)

Q18 倒せる敵を最初に飛ばす

難易度……★★

一時しのぎの杖[4～6]　スライム(起きている)
1000G　ゴーレム(起きている)

Q19 風の杖で飛べ、飛ばせ

難易度……★★

風の杖[4～6]
ゴーレム(隣接すると起きる)

解答 Q11～Q19

A11 身代わりの杖で2体のどちらかを偽トルネコにして、もう片方の注意を引きつけ、そのスキに階段へ向かおう。

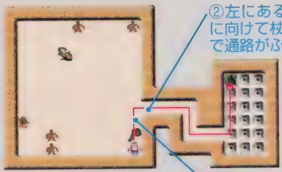
A12 めぐすり状態になって地雷を避けていくのがもっとも手軽で安全。ちなみに、★のどちらかの地点の地雷を踏んで誘爆させれば、途中でちからつきることなく、すべての地雷を一度に発見できる。

A13 まどわし草を投げ当てれば、敵はたとえ隣接しても攻撃しなくなるので、あとは階段へ向かうのみ。草が当たらなかったらやり直そう。

A14 Q1とちがい、斜め移動だけではクリアできない。トラマナの巻物を読んで、トゲトゲ床を無効化しよう。

A15 指輪を装備して水路を渡るだけ。通過の指輪は便利なので、クリア後は忘れずに倉庫へ入れておこう。ちなみに、水路の上で指輪をはずしてワープしたほうが階段へ早くたどり着けることもある。

A16 敵を食い止めるために、ひきよせの杖で聖域の巻物を2度引き寄せる。下図の方法で動けば、行動順の関係でゴーレムが壁になり、リリパットから矢で攻撃されずにすむのだ。巻物は床に貼りついていても引き寄せられるのがポイント。



A17 買い物をする手と泥棒をする手がある。なお、所持金を余分に持って挑戦すれば、店の商品すべてを買うことも可能だが、下記の解法では問題中に手に入る2000Gのみを使用した。

【解①】利用するのはつるはしとかなしばりの巻物(1650Gで購入)。つるはしで階段のある部屋への壁を掘ったら、ゴーレム2体を右の部屋へ誘導。ゴーレムが部屋に2～3マス入ってきたところでかなしばりの巻物を読み、片方の動きを止める。残る1体はもう1体の周囲をまわって回避し、階段へ。

【解②】利用するのはルーラ草。飲んで、階段近くにワープすることを祈る。運しだいだが、店で売っているアイテムをルーラ草以外すべて持ち帰れるので、一番トクしたいならこれだ。

←入れかわりを利用してガーゴイルを写真の位置へ誘導し、ゴーレムの進路をふさがせる手もある。ゴーレム2体が右の部屋に入ったころを見はからって、一気に下へ進めばいい。

A18 一時しのぎの杖を振り、敵全員を階段へ順次ワープさせていく。階段上の敵は最後に倒す必要があるので、はじめにスライムに杖を振らなければならない。下図のように動けば、スライムを最初にワープさせることが可能だ。

A19 風柱に入ると吹き飛ばされることを利用。自分は水路を渡り、ゴーレムは壁に当てて倒す。ただし、飛ばされる方向はランダムなので、クリアできるまで何度も挑戦しよう。向こう岸に風柱を作ると失敗しやすいため、手前の岸だけに風柱を作ること。なお、水路に落ちてワープすれば、ゴーレムに倒される危険がある反面、ゴーレムに風の杖を振らずにクリアできることも多いので、試す価値はある。

←(あ)(い)もしくは(い)(う)に風柱を作って(い)に入ると、向こう岸に渡れる可能性が高い。水路に落ちてワープしたくないなら、杖を斜めに振り、(あ)または(う)のみに風柱を作って入ろう。

Q20 ツルツル床でうまく避ける
難易度……★★

1000G
ゴーレム（起きている）
ツルツル床

Q21 グルっとまわって回避せよ
難易度……★★

Ⓐ1G
Ⓑ1000G
ゴーレム（起きている）
睡眠ガス

Q22 一列の敵を一度に攻撃
難易度……★

遠投の指輪
火炎草
1000G
ゴーレム（起きている）

Q23 パペットマンの特技を利用
難易度……★★

めぐすり草
パペットマン（起きている）
木の矢のワナ
ワープ
水晶

Q25 出っぱりに注目
難易度……★★

遠投の指輪
場所替えの杖[4～6]
1000G
ゴーレム（起きている）

Q24 吹き飛ばして閉じこめて
難易度……★★

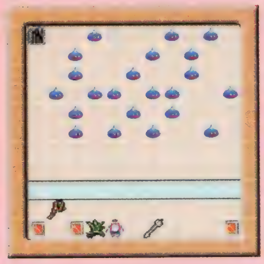
Ⓐ場所替えの杖[4～6]
Ⓑふきとばしの杖[4～6]
とじこめの壺[1]
ゴーレム（起きている）

Q26 壺の割れない距離は
難易度……★

ワープの壺[4～6]
ちいさなメダル

Q27 ワナで木の矢が飛ぶ方向

難易度……★★



3本の木の矢
場所替えの杖［4～6］
スライム（起きている）
木の矢のワナ

Q28 掘れる方向に道はあり

難易度……★

つるはし

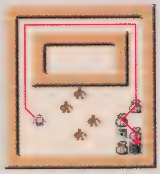
Q29 すばやくなって敵を爆破

難易度……★★★

すばやさのたね
時限爆弾の巻物
ゴーレム（起きている）

解答 Q20～Q29

A20 ただ階段に行くだけなら、左上に3回移動したあと左へ進むだけでいいが、ゴールドを拾うつもりならよく考えて移動しなければならない。図のように動けば、ゴールドをすべて回収したうえで階段まで行ける。

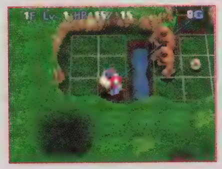


A21 はさみ撃ちされないよう敵を一方向に引きつけ、中央の壁沿いを右まわりに進み階段へ向かう。階段左のゴールドは1Gなので無視すること。

A22 遠投の指輪を装備して火炎草を投げ、横に並んだゴーレム全員に40ダメージずつ与えていく。ゴーレムのHPは50なので2回投げればOKのはずだが、草が当たらないことも多い。敵が残っていたら3つ目の草を投げよう。

A23 パペットマンがワープのワナを作ったら、それを利用するのみ。敵とある程度の距離を保ちながら、気長に待とう。パペットマンの作ったワナは見えるため、めぐすり草を使わなくてもクリアは可能だ。なお、1回踏んだだけではワナが作動しないこともあるので注意。

A24 ふきとばしの杖の魔法弾をとじこめの壺に当てると、壺が吹き飛び、当たった敵を閉じこめられる。これを利用して敵1体を閉じこめ、残る1体と場所替えして向こう岸に渡ろう。最短でクリアするなら、1手目で右上へ進んでふきとばしの杖を拾い、2手目で右に振ること。



←写真の配置になるのを待って上の1体を吹き飛ばし、下の1体と場所替えすれば、壺を使わなくてもクリアは可能だ。

A25 階段は左にあり、近くにはゴーレムがいる。遠投の指輪を装備して杖を投げれば、壁をつき抜けて効果を与えることができるので、それを利用してゴーレムと場所替えしよう。とはいえ、投げたものが当たらないことも多いうえ、相手の姿は見えず、しかも勝手に動いているため、クリアできるかどうかは運しだい。壁の出っ張りへ向けて2回つづけて杖を投げれば、比較的成功しやすい。

A26 ふたつあるワープの壺のうち、片方を水路の向こうへ投げてからもう一方を使えば、向こう岸へ移動できる。投げたアイテムは10マス先に落ちるので、スタート地点かその左隣のマスから投げれば、壺を割らずに向こう岸へ落とせるのだ。

A27 木の矢のワナが作動すると木の矢が操作キャラクターの左手側から飛んでくることを利用し、スライムを倒していく（右下のワナならば、右に進んでそのまま踏めばいいのでラク）。敵の数を減らしたら、1体に場所替えの杖を振って向こう岸へ渡ろう。

A28 つるはしを拾ったら、右に掘り進んでいけば、階段のある部屋に出られる。

A29 そのまま右に進むと、巻物を拾った時点で先頭の敵と隣接するため、1手分足りなくなる。すばやさのたねを飲んで、行動できる回数を増やそう。時限爆弾の巻物を置いたら左にもどり、なるべく多くの敵を巻きこめるようなタイミングで爆発させる。草の効果が切れそうになったら、残るもうひとつを飲むこと。

←敵が2体残った場合は、敵が上か下の壁ぎわで横一列に並ぶのを待ったのち、斜め移動で反対側の壁に向かって逃げるといい。

Q30 身代わりになぐられるな

難易度……★★

- 身代わりの杖[4～6]
- ゴーレム(起きている)

Q31 階段前の敵を倒せ

難易度……★

- 火炎草
- がいこつけんし(起きている)
- ワープ

Q32 壺を割らないために

難易度……★

- 壺強化の巻物
- ワープの壺[4～6]

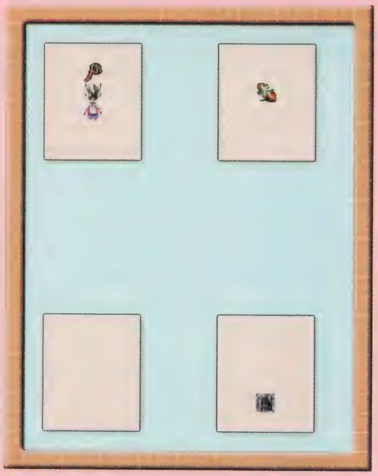
Q33 がいこつけんしに水をかけると

難易度……★★

- ラリホーの杖[4～6]
- 水がめ[4～6]
- がいこつけんし(隣接すると起きる)

Q34 広い水路を越えるには

難易度……★★



- 水がれの巻物
- 水晶
- ふきとばしの杖[4～6]

Q35 草なげの杖の使いかた

難易度……★★

- かなしばりのたね
- ゴーレム(起きている)
- 草なげの杖[2]

Q36 敵は正面にまわりこむ

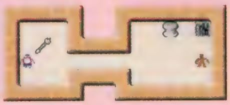
難易度……★★

- ダンスキャロット(起きている)

Q37 階段周囲の敵を爆破
難易度……★★★

時限爆弾の巻物　ゴーレム（隣接すると起きる）

Q38 石像は攻防に利用
難易度……★★



10本の木の矢
ゴーレム（部屋に入ると起きる）
10ダメージの石像

Q39 大砲の弾できっかけ作り
難易度……★★★

1発の大砲の弾　ゴーレム（起きている）
めぐすり草　地雷

解答 Q30〜Q39

A30 Q11と同じく、身代わりの杖でおとりを作る問題。前の問題にくらべて敵の数が多いが、偽トルネコと隣接しないように気を配り、最短で階段へ向かえば大丈夫だ。まだ階段が遠いのに偽トルネコが倒され、敵に追いつかれそうになったら、もう一度杖を振って別の敵をおとりにしよう。

A31 ワープのワナを利用して階段のある場所へ飛ぶ。ただし、階段の近くにはがいこつけんしがいるので、先に火炎草を投げ当てるか、ワープ後に飲んで倒すこと。

A32 Q26に似ているが、こちらは壺強化の巻物を読み、壺自体を割れない状態にしてから投げればいい（距離を調整する必要がない）。

A33 がいこつけんしは、水をかけられると攻撃力が下がる。敵を端から1体ずつおびき出し、ラリホーの杖で睡眠状態にしたあとで水をかけて攻撃力を下げれば、安全に階段へ向かうことができるのだ。水を5回かければ1ダメージしか受けなくなり、9回かければ通常攻撃を受けずにすむようになる。

←敵を遠くへ誘導してラリホーの杖を使っていくだけでも、クリアは十分に可能。手早く階段へ行きたいなら、こちらの方法を使おう。

A34 ふきとばしの杖を水晶に振って自分を吹き飛ばす。水晶から右に1マス空けて杖を振ると右の足場に着くので、そこで水がれの巻物を拾って読めば、歩いて階段へ行けるのだ。また、水路の上に吹き飛ばされるように杖を振ればワープできる。これを利用すると、うまくいけば1回で階段のある足場へ行ったり、巻物を使わずに持ち帰ることも可能。

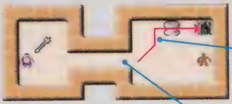
A35 草なげの杖を拾ったら、かなしばりのたねの上に乗り、杖の魔法弾で2体、足元の草を投げ当てて1体の動きを止める。残り1体は、かなしばり状態の敵の周囲をまわって回避すること。

A36 ダンスキャロットはトルネコの正面へまわりこむように瞬間移動するため、それを考えてジグザグに避けていく。図のように移動すれば簡単だ。

A37 時限爆弾の巻物を使い、階段のまわりにいる敵を倒して道を切り開く。巻物は、上へ敵を誘導してから爆発させてもいいが、遠くから投げて床に貼りつけ、爆発させたほうがラクだ。

←■のどれかに巻物を貼りつけて爆発させれば、一番右のゴーレムを倒すだけで階段にたどり着ける。

A38 ゴーレムのいる部屋には10ダメージの石像があるので、木の矢を撃ちつづけてゴーレムを倒そう。遠くから撃った場合、矢が1本でもはずれると、ゴーレムが石像の効果範囲外に出てクリアがほぼ不可能になるため、ゴーレムが部屋から出ないよう、通路の右端から攻撃するといい（たとえゴーレムから攻撃を受けても10ダメージですむ）。そのほか、下図のように動いて石像を押していけば、石像が壊されないかぎり、ゴーレムを倒さないまま階段まで行くことができる。



ゴーレムを倒さない場合、このように動けば階段へ行ける

ゴーレムを倒す場合、この位置から矢を撃つ

A39 敵2体に対して大砲の弾はひとつだが、地雷があるのでそれを利用。地雷と横一直線になるように立ち、ゴーレム2体がそれぞれ地雷の右下まできたら大砲の弾を転がそう。これでふたつの地雷が作動し、一度に2体を倒すことができる。

Q40 攻めるもホイミ守るもホイミ

難易度……★★

- イカリの杖［4～6］
- ホイミスライム
- ミイラおとこ（起きている）
- くさった死体（起きている）

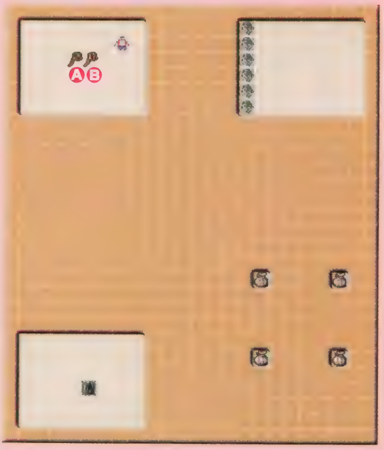
Q41 眠らせて逃げろ

難易度……★★

- ラリホーの杖［4～6］
- ゴーレム（部屋に入ると起きる）

Q42 トンネルを掘る方向は

難易度……★★



- Ⓐトンネルの杖［5］
- Ⓑレミーラの杖［5］
- 1000G
- ワープ

Q44 地雷の痛みをおすそわけ

難易度……★★

- めぐすり草
- Ⓐ痛みわけの杖［3］
- Ⓑ場所替えの杖［1］
- ゴーレム（起きている）
- 地雷

Q43 果報は寝て待て

難易度……★

- めぐすり草
- ワナ壊しの石像
- 大型地雷
- ワープ

Q45 見えない敵は水晶がわり

難易度……★★

- めぐすり草
- バシルーラの杖［5］
- あやしいかげ（起きている）

Q46 ふたつの草はどう使う?

難易度……★★★

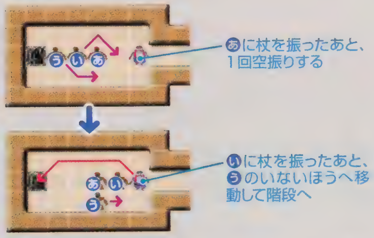
Q47 水路を通過できるモンスターは

難易度……★★

解答 Q40～Q47

A40 ホイミスライム以外の5体には、ホイミでダメージを与えていける。イカリの杖をホイミスライムに振れば、ホイミだけを使わせることができるので、それで敵を倒してもらおう。

A41 ラリホーの杖でゴーレムを順に眠らせていくのだが、階段への道が通れなくならないよう、眠らせる位置に注意しよう。基本的には、下図のとおりに行動すればOK。ただし、図とちがってうがあのうしろへ移動し、3体が横1列に並んだ場合は、移動後にうにも杖を振る必要がある。その場合、あが起きると手詰まりになってしまうこともあるので注意。



A42 レミーラの杖で地形を確認し、トンネルの杖で壁を掘って道を切り開く問題(レミーラの杖は使わなくてもかまわない)。すぐに階段へ行きたいなら下に2回掘ればいいが、4つのゴールドすべてを回収するなら、まずは右へ掘ること。右の部屋にあるワープのワナを利用すれば、いずれかならず階段のある部屋へ出られるので、そこからゴールドへの道を掘っていこう。杖の使用回数を使い切れば、すべて回収可能だ。

A43 スタート地点の部屋からワナ壊しの石像を押し運べば、ターン経過によりワナが勝手に壊れていく。休憩しつつ、階段にたどりつけるようになるまでひたすら待とう。

A44 向こう岸のゴーレムを痛みわけ状態にしたあと、地雷を利用してゴーレムを倒す。トルネコが受けたぶんしかダメージを与えることができないので、休憩をはさみつつ、倒せるまで何度も地雷を踏もう。最後に場所替えするために、1体残しておくのを忘れずに。

A45 あやしいかげにバシルーラの杖を振ると、水晶に振ったときと同じく魔法弾が反射される。これを利用して、階段の近くへワープできるまで杖を振ろう。ただし、どこに飛ばされるかは運しだいなので、ワープしたとたんあやしいかげに倒されることも……。

A46 下の部屋で草ふたつを拾ったらすぐに通路へ引き返し、かなしばりのたねをうしろにいるゴーレムへ投げ当てる。これで下の敵に追われる心配はなくなるので、階段のある部屋へ。階段近くにいるゴーレムだけを隣接して起こしたら、すばやさのたねを飲んで階段の遠くへ誘導し、斜め移動で階段へ向かう。

←下の部屋ですばやさのたねを取らずにすぐ引き返し、階段近くにいるゴーレムにかなしばりのたねを投げ当てて切り抜ける手もある。

A47 へんげの杖の魔法弾を水晶で反射させ、水路を通過できるモンスターに変身するのを待つ。変身中はものを拾うことができないので、ゴールドを回収するつもりなら、ゆうれいを倒してから変身を解いたほうが安全だ。

■変身できるモンスター

モンスター名	水路を渡れるか	特記
ドラゴスライム	○	特技で10ダメージずつ与えられるので敵を早く倒せる
キメラ	○	――
あやしいかげ	○	敵から見えないので安全
ゆうれい	○	同種の敵から攻撃されないので安全
スライム	×	――
ゴーレム	×	――
がいこつけんし	×	――
リリパット	×	――

Q48 ホイミの杖でも攻撃できる

難易度……★

ホイミの杖[10]　ミイラおとこ(起きている)

Q49 アイテムに頼りっぱなし

難易度……★

めぐすり草
Aトラマナの巻物
Bワナけしの巻物
地雷
トゲトゲ床
(35ダメージ)

Q50 遅い敵からは逃げ切れる

難易度……★★

ボミオスの杖[4～6]　ゴーレム(起きている)

Q51 頼みは水のなか

難易度……★

Aひきよせの杖[4～6]　ゴーレム(起きている)
B場所替えの杖[5]

Q52 キノコは毒けし草に弱い

難易度……★

毒けし草
草の神の壺[1]
おばけキノコ
(起きている)

Q53 めつぶし状態の敵の習性

難易度……★★★

めつぶし草
ゴーレム
(起きている)

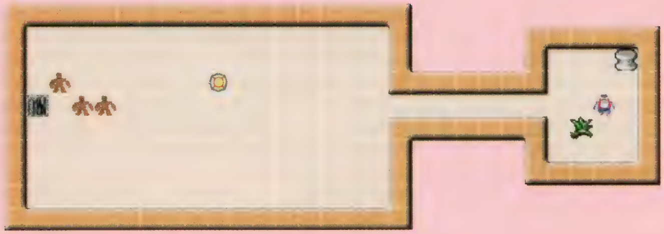
Q54 倒すのは飛ばしたあとで

難易度……★★★

A一時しのぎの杖
[4～6]
B砂柱の杖[4～6]
500G
ゴーレム
(起きている)

Q55 敵に地雷を踏ませるには

難易度……★★★



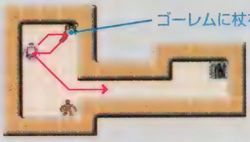
めぐすり草　重力の石像
ゴーレム（部屋に入ると起きる）　地雷

解答 Q48～Q55

A48 Q40と同じく、HPを回復させる効果でミイラおとこを倒す。杖をすべて拾ったら、右端から通路に向かって杖を振りつづけよう（1体につき2回振れば倒せる）。ただし、2体目のミイラおとこがつづけて墓を落とすと、うしろの敵が復活させる→接近→復活させる……といった具合で、手詰まりになることも。

A49 地雷もトゲトゲ床も避けることのできない位置にあるので、ふたつの巻物を読み、それぞれの影響を受けなくなってから階段へ進もう。

A50 ボミオスの杖を振って敵を鈍足状態にしたのち、下図のように誘導してかわす。



A51 ひきよせの杖の効果は、水のなかに落ちているアイテムにもおよぶ。場所替えの杖を引き寄せて、ゴーレムに振ろう。

A52 右下→右と移動してアイテムをふたつとも拾ったら、草の神の壺に毒けし草を入れるのみ。おばけキノコは毒けし草で50ダメージを受けるため、一度にすべてを倒せるのだ。

A53 めつぶし状態になったモンスターは、そのときに向いている方向へ直進し、正面にいる者を攻撃する。これを利用して敵をかわそう。

【解①】めつぶし草を真下のゴーレムに投げ当て、ゴーレムの進路から離れる。すると、めつぶし状態になった敵はそのまま通路へ進み、ほかのゴーレムを倒してくれるのだ。草を当てたあと敵の背後をそのまま追っていくと、右からきたゴーレムが脇にどいたのちもどってくることがあるため、敵のすぐうしろにはつかないほうが無難。

【解②】めつぶし草を拾ったら通路を真上に進み、分岐点の手前から真上へ草を投げる。すると、ちょうど通路の真上へきていたゴーレムがめつぶし状態になり、こちらへ向かってこなくなるので、そのまま通路を進み階段へ向かおう。ただしこの方法だと、めつぶし状態のゴーレムに通路をふさがれ、その間にほかの2体に追いつかれる可能性もある。

A54 まずは左に2マス進み、一時しのぎの杖を振ってゴーレム全員を階段のそばへワープさせる。残りの杖を回収したら隣の部屋に入り、砂柱の杖で砂柱を作って敵を倒そう。砂柱では1ターンに10ダメージしか与えられないので、隣接されたら一時しのぎの杖を振り、間合いを離すといい。

⬅この位置から真下に、砂柱の杖を振る→一時しのぎの杖を振る→空振り→一時しのぎの杖を振る→空振りと行動し、2体を倒す。

➡階段上から一時しのぎの杖を左に振れば、ゴールドの上にいた敵を階段の上のマスへどかして、500Gを取ることができる。

A55 重力の石像があればモンスターもワナを踏む。石像を隣の部屋へ押し運んだあと、ゴーレムを誘導して地雷を踏ませよう。うまく誘導すれば、一度の爆発で3体まとめて倒すことも可能だ。

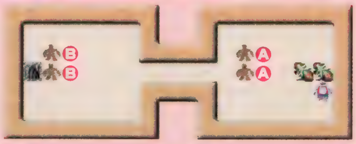
Q56 ふさいだあとは力わざ

難易度……★★★★

かなしばりのたね
聖域の巻物
リリパット（起きている）
ゴーレム（起きている）

Q57 うしろを気にするあいだは安心

難易度……★★★



うしろむきの巻物
Ⓐゴーレム（起きている）
Ⓑゴーレム（部屋に入ると起きる）

Q59 倒したあとの誘導がカギ

難易度……★★★

火炎草
ゴーレム（起きている）

Q58 どのモンスターに変身するか

難易度……★★★

変身の巻物
水晶
ミイラおとこ（隣接すると起きる）
くさった死体（隣接すると起きる）

Q60 眠らなければ平気

難易度……★★

目覚まし草
イカリの杖[4～6]
まどうし（攻撃すると起きる）
睡眠ガス

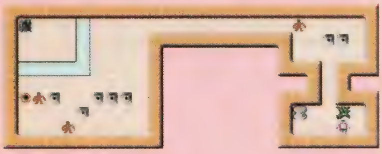
Q61 動きを止める場所に気をつけて

難易度……★★★

かなしばりの杖[4～6]
ゴーレム（部屋に入ると起きる）
500G

Q62 ワナで眠らせワナで飛ぶ

難易度……★★★★



- めぐすり草
- ゴーレム（隣接すると起きる）
- 重力の石像
- 鉄球のワナ
- 睡眠ガス

解答 Q56～Q62

A56 図の①②の手順で、下の部屋と左の部屋にいる敵の侵攻を食い止めたのち、右の部屋の敵を50～60ターンほどかけて地道に倒す。そのあとは、リリパットに狙われないように最短距離で右の通路に入るといい。

A57 モンスターがうしろむき状態になると、12ターンのあいだうしろを攻撃してしまうことを利用。上→左と進んで巻物をふたつとも拾ったら、その場でひとつを読み、敵2体から攻撃を受けないようにする。隣の部屋に入り左へ1マス進んだら、上か下へ移動するか1回空振り。これでうしろの敵がふつうの状態にもどり、右に1体左に2体と隣接された形になるので、すかさず2枚目を読もう。

A58 モンスターに変身し、その特殊能力を活かして敵をやり過ごす。敵に見つからないシャドーになるのがベストだが、ほかのモンスターでもクリアは可能だ。なお、変身状態の効果時間は行動40回分。

■変身できるモンスターとそれぞれでの解法

モンスター名	解法
くさった死体	(お)に特技を使ったら、上の壁沿いに左へまわって階段へ向かう。最低2回は(お)の攻撃をかわさなければならないのでクリアは困難
ドラゴン	敵から2マス以上空けて特技を使い、1体ずつ倒す。(い)(う)の2体か(お)(か)(き)の3体を倒すといい
まどうし	1体ずつ隣接して特技を使う。(あ)→(え)→(い)や、(お)→(え)→(か)の順がラク
シャドー	階段へ向かうだけ
ギガンテス	(お)→(え)の順に1体ずつ、特技を使って倒す。一度でも特技がかわされるとクリアは困難
ゴースト	★の位置で変身し、(え)と(お)のあいだを斜めに抜ける
ちゅうまじゅう	(お)を遠くに誘導したのち特技を使い、引き返す途中でもう一度特技を使って2マス距離を離す。上から(え)に隣接して特技を使ったら、(え)の左に移動して(か)に特技を使う
テンツク	(あ)→(お)→(え)の順に誘導しては特技を使用。踊り状態の敵に一度でも攻撃されるとクリアは困難
レノファイター	（クリアはほぼ不可能）
グレイトマーマン	（クリアはほぼ不可能）

A59 ポイントは、火炎草を飲んで目の前のゴーレムを倒したあと。左→右上もしくは左上→右と移動すれば、残る3体を高確率で左に引きつけられるので、中央の壁沿いにぐるっと右にまわって階段へ行こう。敵をすべて左へ引きつけられなかった場合は、やり直したほうがいい。

A60 階段へ行くには、まどうし1体を誘導し、階段から引き離す必要がある。目覚まし草を飲めば眠らなくなるので、睡眠ガスのワナも、まどうしのラリホーも怖くない。まどうしにはイカリの杖を振り、特技だけを使わせよう。

A61 何も考えずに杖を振っていくと、敵がジャマになってクリアできなくなる。図の❶～❻の位置へ、数字の順に敵をかなしばり状態にしていき、残る1体は❻の周囲をまわってかわすといい。

※❸はどちらか一方

A62 まずは重力の石像を上の部屋へ押していき、ゴーレムをワナの上に誘導して眠らせる。つづいて石像を左の部屋へ運び、左側のゴーレムをワナにかけよう。あとは右から鉄球のワナを踏めば、一気に階段の上へ行ける。

⬅このように移動してゴーレムにワナを踏ませ、石像を押していけば、途中で追いつかれる心配はない。

Q63 最初の4体は一度に爆破
難易度……★★★★

- 時限爆弾の巻物
- Ⓐゴーレム（起きている）
- Ⓑゴーレム（部屋に入ると起きる）

Q64 2体を誘導してワナにかける
難易度……★★★★

- めぐすり草
- ゴーレム（部屋に入ると起きる）
- キメラ（部屋に入ると起きる）
- 重力の石像
- 睡眠ガス

Q65 まじんの矢でワナを作動
難易度……★★★

- まがりの指輪
- 6〜8本のまじんの矢
- めぐすり草
- Ⓐゴーレム（隣接すると起きる）
- Ⓑゴーレム（部屋に入ると起きる）
- 地雷

Q66 吹き飛んだ敵はワナを踏む
難易度……★★★★

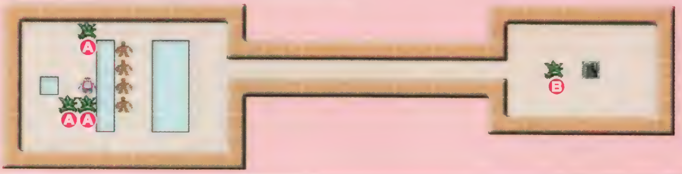
- めぐすり草
- ふきとばしの杖[4〜6]
- ゴーレム（部屋に入ると起きる）
- 睡眠ガス
- 鉄球のワナ

Q67 ひたすらとびついて敵をかわせ
難易度……★★★★★

- とびつきの杖[6]
- Ⓐゴーレム（起きている）
- Ⓑゴーレム（部屋に入ると起きる）

Q68 火炎草はいつ飲むか
難易度……★★★★★

- Ⓐ火炎草
- Ⓑ薬草
- ゴーレム（起きている）

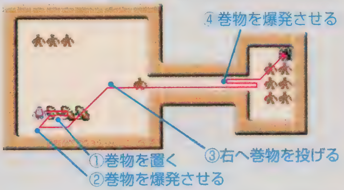


Q69 スライム爆弾

難易度……★★★

解答 Q63〜Q69

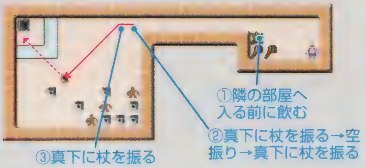
A63 時限爆弾の巻物を利用して敵を全滅させる。ポイントは、右に進んで巻物をふたつだけ回収したのち、1マスもどって床に置くこと。なお、巻物は全部で3つ手に入るが、図のように行動すれば、使うのはふたつで十分だ。



A64 ゴーレムとキメラを誘導し、重力の石像の効果でワナにかけて眠らせる問題。ただしキメラは、トルネコに隣接する方向がランダムなので、攻撃されないことを第一に考えよう。

A65 命中率の低いまじんの矢は、地雷を作動させるために使う。まがりの指輪を装備すると、矢が壁に当たっても落ちず、壁沿いに飛んでいくため、距離を計算して撃てばワナを作動させることができるのだ。なお、部屋の奥にいる2体は、地雷を直接踏んで倒してもいい。

A66 見えているワナの上に吹き飛んだ場合、モンスターもワナを踏む。これを利用し、ふきとばしの杖で敵全員を睡眠ガスで眠らせよう。Q64とちがい、めぐすり草は飲む必要があるので注意。最後は、鉄球の飛んでくる方向を考えてワナを踏み、階段へ向かう。



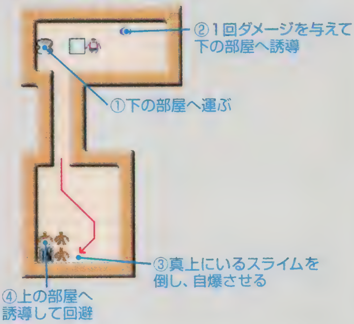
A67 とびつきの杖を壁に向かって振ると、その壁のもとへ一瞬で行けるので、ゴーレムに追いつかれないように移動していこう。できるだけ引きつけては一気に引き離すのがポイント。

※破線は杖で飛びついた軌道を示す

A68 火炎草は、飲めば1個につきゴーレムを1体、確実に倒すことができる。ただしここでは、敵4体に対し草が3つしかないので、残る1体は水路を利用して回避しよう。初期位置の近くにある火炎草ふたつを使ったのち、上の火炎草を拾うといい。長い水路の上下からはさみ撃ちされないように、敵をうまく誘導すること。

←上の2体が先にきた場合、それらを倒してから写真の位置で空振りして下の1体を誘導し、小さいほうの水路を左にまわって火炎草を拾いにいくと成功しやすい。

A69 メガンテの石像がある部屋でHPがゼロになった者は爆発する。トルネコに倒せるのはスライムだけなので、スライムの爆発にゴーレムを巻きこみ、階段への道を切り開こう。爆発に巻きこめない1体は、上の部屋にある水路を利用して回避するといい。



?仙人のほら穴　全30問

Q1 石像がすべり止め
難易度……★

レミーラの石像　ツルツル床

Q2 聖域の巻物の利用法
難易度……★★★

聖域の巻物
場所替えの杖[4~6]
リリパット（隣接すると起きる）

Q3 2体の動きを止める
難易度……★★★

かなしばりのたね
草うけの杖[1]
ゴーレム（起きている）
水晶

Q4 スライムを軸に敵をかわせ
難易度……★★★

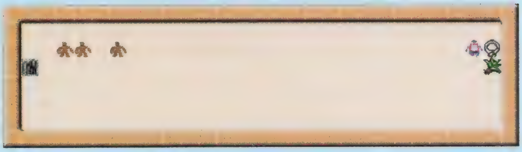
スライム（起きている）
ゴーレム（起きている）

Q5 おびえた敵でフタをしろ
難易度……★★★

Ⓐかなしばりの杖[4~6]
Ⓑおびえの杖[4~6]
ゴーレム（起きている）

Q6 引きつけて眠らせる

難易度……★★



- 遠投の指輪
- ラリホー草
- ゴーレム（起きている）

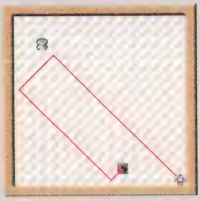
Q7 草を吹き飛ばし、人も吹き飛ばし

難易度……★★★★

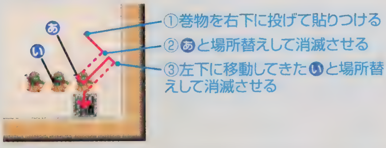
- 火炎草
- ふきとばしの杖[2]
- おばけキノコ（起きている）
- ゴーレム（起きている）
- 水晶

解答 Q1～Q7

A1 スタート地点から左上へ進むと、レミーラの石像にちょうどぶつかって止まる。そこから斜め移動をくり返して、階段へ近づこう。



A2 モンスターは聖域の巻物の上に乗ると消滅するので、自分が聖域の巻物に乗っては場所替えし、敵を片づけていこう。1体ずつ敵を起こせるように、巻物はリリパットの斜め隣に貼りつけること。図のように動けば、消滅させる敵は2体でOKだ。なお、聖域の巻物が最初から落ちている位置へ3体の敵を順番に誘導し、巻物に乗って場所替えしていけば、聖域の巻物を持ち帰ることも可能だ。その場合はジグザグに動き、矢を撃たれないようにしよう。



A3 草の上で草うけの杖を振れば、草の効果を持つ魔法弾が正面6マス先から飛んでくる（6マス以内に水晶があれば反射される）。このことを利用して1体をかなしばり状態にし、かなしばりのたねを直接投げ当ててもう1体の動きを止めよう。残る1体はかなしばり状態になったゴーレムの周囲をまわって回避すること。

A4 右の部屋から大量の敵がくる前に、とにかく急いで階段を目指す。スライムからなら4～7回攻撃を受けても平気なので、スライムの周囲をまわってゴーレムをかわそう。

A5 おびえの杖を拾ったら、最初から部屋にいる2体に振ろう。すると、1体は確実に下の通路へ向かうので、下の部屋から敵がくるのを食い止められる。かなしばりの杖を拾い、左の敵に振って通路をふさいだら、右の通路へ行くのにジャマにならない位置で、行く手をふさぐゴーレムの動きを止め、階段へ向かえばいい。最初に下の通路をふさいだゴーレムも、念のためかなしばり状態にしておくと安心だ。

A6 遠投の指輪を装備してラリホー草を投げ当て、3体の敵を一度に眠らせる。ギリギリまで引きつけてから草を投げ当てれば、左端のゴーレムが最速（6ターン）で目覚めないかぎりクリアできる。

A7 最初に杖を拾い、火炎草を吹き飛ばして、左手のおばけキノコを倒す。すると水晶の前から敵がいなくなるため、ふたたび左に杖を振って魔法弾を反射させ、自分に当てよう。これで一気に通路のなかほどまで行けるので、あとは階段へ向かうだけだ。

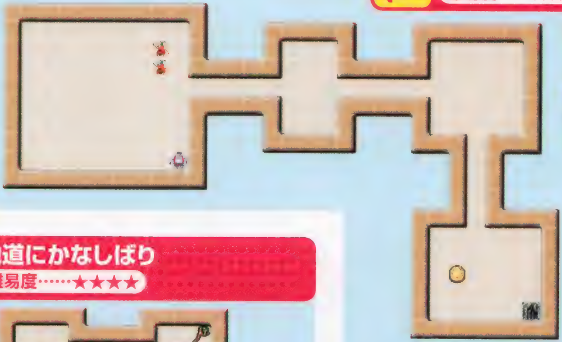
Q8 おおきづちの使い道
難易度……★★

ツルツル床　おおきづち

Q9 敵も遅けりゃ怖くない
難易度……★★★

ボミオスの杖[4～6]
Aゴーレム（起きている）
Bゴーレム（隣接すると起きる）

Q10 ねばればいずれ勝機は見える
難易度……★★★



ちいさなメダル
ダンスキャロット（起きている）

Q11 地道にかなしばり
難易度……★★★★

かなしばりの杖[4～6]
ゴーレム（隣接するか、部屋に入ると起きる）

Q12 魔法弾反射の応用
難易度……★★★

めぐすり草
ピオリムの杖[4～6]
あやしいかげ（起きている）
ゴーレム（起きている）

Q13 ばくだん岩で道を切り開く
難易度……★★★

2本の木の矢
すばやさのたね
ばくだん岩（起きている）
10ダメージの石像

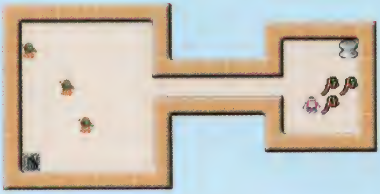
Q14 吹き飛ばしたら場所交代

難易度……★★

Ⓐふきとばしの杖[4～6]
ゴーレム(起きている)
Ⓑ場所替えの杖[4～6]

Q15 吹き飛ばしでダメージを与えるには

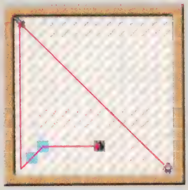
難易度……★★



ふきとばしの杖[5]
リリパット(部屋に入ると起きる)
10ダメージの石像

解答 Q8～Q15

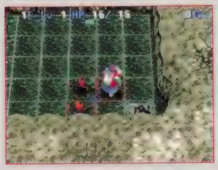
A8 左上に移動しておおきづちを拾ったら、階段と一直線上の位置で止まれるようにツルツル床を壊し、階段へ行けるようにする。クリアするには、2マスぶん壊せば十分だ。



■:壊すマス

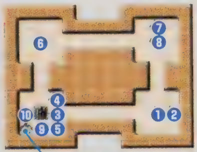
A9 ボミオスの杖を拾ったら部屋の出口へ向かい、下にいるゴーレムと隣についてきたゴーレムの両方に杖を振って、2体とも鈍足状態にする。すると、下にいたゴーレムが向かってくるので、水路を利用して部屋にいるゴーレムをかわしつつ待とう。下の1体がきたら、下の壁沿いに2体を引きつけたのち、両方がうしろをついてくるように水路をまわって誘導し、階段へ向かえばいい。ちなみに、ボミオスの杖を振ったあと、攻撃→後退をくり返せば、ゴーレムを1体ずつ倒すこともできる。

A10 賢者のほら穴Q38の応用だが、今度は敵が2体いる。1体はかならず正面にくるが、もう1体はトルネコの斜め正面のいずれかランダムなマスに瞬間移動してくるのがやっかい。最初に左上へ移動したら、どちらの敵にもつづけて隣接しないことを第一に考え、何度も移動をくり返して目的地へ近づいていこう。ちなみに、ちいさなメダルを拾っても拾わなくても、難易度は変わらない。



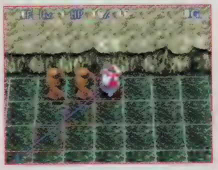
←最後はこの形にもってくる。途中、トルネコとダンスキャロット2体が上下または左右に一列に並ばないように注意。

A11 1体ずつ杖を振り、動きを止めていく。階段のある部屋で通路に面した2辺にいる敵は、3体はその場で、2体は誘導してからかなしばり状態にすること。階段の左下にいるゴーレムが最後に残るが、これは、かなしばり状態になった敵の周囲をまわってかわすといい。なお、図は最終形の一例だ(番号順に動きを止める)。



❻の周囲をまわって回避する

A12 賢者のほら穴Q45と同じく、あやしいかげを水晶がわりにする。めぐすり草であやしいかげの位置を確認し、ピオリムの杖の魔法弾を自分に反射させて倍速状態になったら、写真のようにゴーレム2体をかわすといい。なお、この問題は、あやしいかげの動きしだいで、解くのが難しくなることがある。



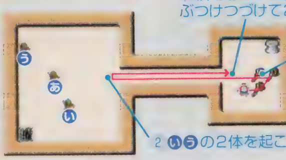
←2体が並んで正面にくるのを待ってから、斜め移動で階段へ向かう。自分と敵の行動順に気をつけよう。

A13 ばくだん岩の自爆を利用して、階段のある部屋との境になっている壁を壊す。すばやさのたねをその場で飲んだら、攻撃→後退をくり返しつつ、敵を隣の部屋の壁沿いへ誘導しよう。石像の効果で、1回の攻撃につき10ダメージを与えていける。80ダメージ与えるとばくだん岩は動かなくなるので、あとはトドメをさせばOK。爆風でダメージを受けたくなければ、このとき木の矢を回収し、遠くから撃てばいい。なお、倍速状態が最速(行動10回)で解けた場合、この問題をクリアするのは困難だ。

A14 右上へ移動してふきとばしの杖を拾ったら、左下に隣接しているゴーレムに振って水路に吹き飛ばそう。これにより敵はワープするが、その移動先が階段のある足場だったらしめたもの。あとは場所替えの杖を使って、敵2体と順番に場所替えしていけば階段へ行ける。

A15 10ダメージの石像がある部屋から攻撃すれば、隣の部屋のリリパットへ10ダメージを与えることができる。ただし、ふきとばしの杖の魔法弾を当てるだけではダメージにならないので、吹き飛ばすことで壁にぶつけるか、敵同士をぶつける必要がある。

3 杖を左に4回振り、いをうにぶつけつづけて2体同時に倒す



①杖を左に4回振り、あを壁にぶつけつづけて倒す

2 いうの2体を起こして引き返す

Q16 火柱で敵を燃やせ

難易度……★★★★

火柱の杖[4～6]
ゴーレム(隣接すると起きる)
ツルツル床

Q17 遅い敵の群れをかわす

難易度……★★★

ランドアーマー(起きている)
水晶

Q18 利用できるものは数あれど

難易度……★★★

めぐすり草
Ⓐひきよせの杖[4～6]
Ⓑ場所替えの杖[4～6]
Ⓒふきとばしの杖[4～6]
ゴーレム(部屋に入ると起きる)
重力の石像
睡眠ガス
ツルツル床
トゲトゲ床(15ダメージ)

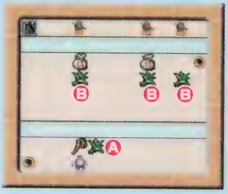
Q19 ゴールドもときに凶器

難易度……★★

大砲の壺[4～6]
500G
ゴーレム(起きている)

Q20 草は吹き飛ばし、ワナは踏み変えて

難易度……★★★★★



Ⓐめぐすり草
Ⓑ火炎草
ふきとばしの杖[4～6]
500G
リリパット(イカリ状態)
鉄球のワナ

Q21 ぐるぐるまわればいずれ倒せる

難易度……★★

ももんじゃ(隣接すると起きる)

Q22 氷柱は防衛手段

難易度……★★★★

氷柱の杖[4〜6]　ゴーレム(起きている)

Q23 通路へ入れないように

難易度……★★★

おびえの杖[4〜6]　ゴーレム(起きている)

解答 Q16〜Q23

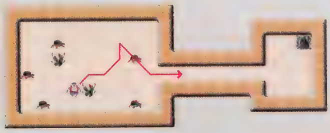
A16 火柱でゴーレム2体を倒す。図のようにツルツル床を利用すれば、1体につき1回杖を振るだけでゴーレムを倒せるのだ。

①左に杖を振ったあと、1回空振りし、右上→左下と移動することであを誘導して倒す

②いと隣接して起こす

③左に杖を振ったのち、左下→右上→左下……と移動することでいを誘導して倒す

A17 最初から鈍足状態になっている敵を振り切る問題。右上の方向に向かったあとで、右下のほうへ向かって通路に入ればいい。

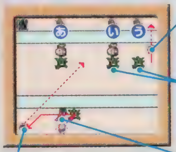


A18 3体のゴーレムを切り抜ける方法は複数あり、正解はひとつではない。下には、もっとも簡単な方法をあげた。なお、いずれの方法を使うにしても、最後はかならず敵の1体を階段のある足場へ吹き飛ばし、場所替えで階段へ向かうことになる。

←この位置からひきよせの杖を振って、右上の敵を引き寄せる。敵が真上に隣接したら、ふきとばしの杖→場所替えの杖と振って階段へ。

A19 大砲の壺を拾ったあと、⊗ボタンを押しつつ移動して500Gの上に乗り、ゴールドを壺に入れる。ゴーレムが自分の横に一列になったのを見たら、ゴールドを発射しよう。すると、壺に入れた金額の1／10のダメージ——すなわち50ダメージを4体の敵すべてに与え、一度に全滅させられる(当たらないこともあるので注意)。

A20 火炎草を吹き飛ばして敵を倒すことと、ワナを一度作動させたあと方向転換して再度踏むことが重要。また、この問題に登場するリリパットはずっとイカリ状態なので、一直線上に並ぶとかならず矢を撃たれて失敗してしまう。草を吹き飛ばして当てるときは、自分から縦に並ばないように十分注意すること。ゴールドは敵を全滅させたあとで回収しよう。



①杖を振って草を吹き飛ばしあを倒す(めぐすり草を飲む場合はこのあとで飲み、右へ進んでいとうが隣接するように誘導)

②左下を向いてワナを踏んだあと左上を向き、『ワナ』コマンドで踏み直して向こう岸へ

③リリパットをうまく誘導し、杖を振って火炎草を吹き飛ばして、いとうをそれぞれ倒す

④右上または上を向いてワナを踏んだあと左を向き、『ワナ』コマンドで踏み直して向こう岸へ

A21 目の前のももんじゃから逃げようとしても、いずれ階段の前のももんじゃとはさみ撃ちされる。円形の道を利用し、ダメージを受けたら歩いてHPを回復させ、地道に倒そう。ももんじゃから受けるダメージは8〜10なので、HPが11以上のときに攻撃すること。階段前の1体は、誘導して通路をひとまわりすればやり過ごせる。

A22 氷柱の杖で氷柱を作って2体の敵を分断し、接近されたら凍らせて切り抜けよう。なお、杖を拾いに行くときに敵2体がスキ間を空けて接近してきた場合、最初に杖を振ったときに敵を分断できず、下図の方法のとおりにいかないケースがある。その場合は臨機応変に対応するか、やり直したほうがいい。

①杖を上に振り、氷柱で敵を分断

②杖を上に振り、敵を凍らせる

③杖を右に振り、敵を再度凍らせる

A23 利用できるものはおびえの杖のみだが、何も考えずに振りつづけると、敵が3体とも通路に入って手詰まりになることが多い。やや引きつけてから杖を振り、敵を部屋の外へ出さないようにしつつ通路へ進もう。おびえ状態が解除された敵が進路をジャマするようなら、ふたたび杖を振ること。

Q24 道をふさがせ自分は穴掘り
難易度……★★★★★

- つるはし
- かなしばりのたね
- オニオーン（起きている）
- ゴーレム（起きている）

Q25 投げ効果の石像はどう使う？
難易度……★★★

- 火炎草
- ラリホーの杖[5]
- がいこつけんし（部屋に入ると起きる）
- 投げ効果の石像

Q26 階段への道を切り開け
難易度……★★★

- ゴーレム（隣接すると起きる）
- かなしばりの杖[4〜6]

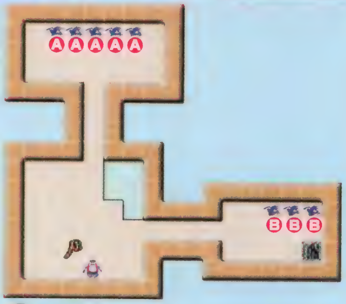
Q27 2体を回避できる形は？
難易度……★★★★

- かなしばりの杖[4〜6]
- Ⓐゴーレム（起きている）
- Ⓑゴーレム（部屋に入ると起きる）
- Ⓒゴーレム（隣接すると起きる）

Q28 スライムならいても平気
難易度……★★★★★

- ふきとばしの杖[2]
- スライム（起きている）
- ゴーレム（起きている）

Q29 氷柱で敵の進路をふさげ
難易度……★★★



- 氷柱の杖[4〜6]
- Ⓐドッグスナイパー（起きている）
- Ⓑドッグスナイパー（隣接すると起きる）

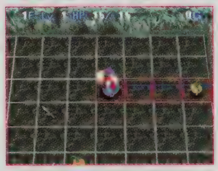
Q30 柱と水路を使って誘導

難易度……★★★★

めつぶし草
Ⓐゴーレム(起きている)
Ⓑゴーレム(部屋に入ると起きる)

解答 Q24〜Q30

A24 まずは、アイテムを拾いに向かいつつ、2体のオニオーンがそれぞれ通路をひとつずつふさぐように誘導しよう。かなしばりのたねを拾ったら、一度右のほうへ向かって2体を分断させるといい。両方の通路にフタをするようにオニオーンが移動したら、下記のように残りのアイテムを回収。あとはつるはしで、部屋の右下から掘っていこう。掘り進んでいる道に敵が入ってきたら、かなしばりのたねを投げ当てればOKだ。



←残りのアイテムを拾うときは、こまめに右下のほうへ行き、オニオーンが両方の通路の前から動かないようにする。なお、拾うつるはしは1本にして、すぐに掘りはじめる手も(つるはしが壊れるとクリア不能)。

A25 部屋に入ってから投げ効果の石像に火炎草を投げ当てると、敵をすべて倒せるが自分もちからつきてしまう。つまり、火炎草で敵を全滅させるなら、通路からアイテムを投げ当てられる位置へ石像を移動させなければならないのだ。ただし、石像のある部屋に入ると敵が全員起きてしまうので、先にラリホーの杖を石像に投げ当てよう。なお、睡眠状態の効果時間は一定ではないので、最終的には運がからんでくる。下図ではもっとも確実性の高い方法を紹介した。

①この部屋の外から杖を振って通路に誘導したのち、杖を振る→眠っているスキに攻撃、をくり返して倒す(これを行なうと以降の成功率が上がる)
②杖を石像に投げ当て、自分を含め全員を睡眠状態にする
③上へ移動することで石像を右へ押す
④火炎草を石像に投げ当てる(敵を全滅させる)

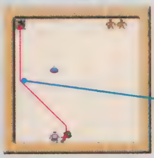
A26 敵は隣接しなければ起きないので、できるかぎり近寄らず、階段の周囲のものだけをかなしばり状態にしていく。クリアするには、最低4体に杖を振ればいい。

①あに杖を振る
②いのみを隣接して起こす
③いを階段から遠ざけるよう誘導して杖を振る(図はいを右下へ誘導したもの)
④う→えの順に杖を振ってから階段へ

A27 動きを止めなければならない敵は全部で5体。残り2体を回避できるように、杖を振る位置を考え、4体で凸型を作ること。杖の使用回数が4だった場合、最後は杖を投げて使おう。

←これが最終形。残った2体は、凸型になった4体の周囲を時計まわりに誘導しよう。

A28 ふきとばしの杖で敵と距離をとる問題だが、杖の使用回数は2しかない。攻撃力の低いスライムと隣接しつつ移動し、ゴーレムを引きつけて吹き飛ばそう。図のように動けば、杖は1回振るだけでいい。途中、スライムから4回攻撃されるが、問題なく階段へ行ける。

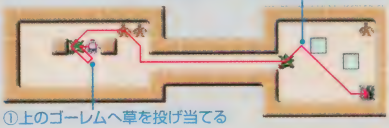


空振りしたあと、右下にいるゴーレムに向けて杖を振る

A29 上にいるドッグスナイパーの群れが部屋に入ってくるより先に、その進路を氷柱でふさぐ必要がある。敵は遠くから矢を撃ってくるため、通路の直線上に並ぶだけで攻撃を受けてちからつきる可能性が高い。下の写真のように対処しよう。

←杖を拾ったら、この位置から通路に向かって斜めに杖を振ろう。これで敵を食い止められるので、あとは最短距離で階段へ向かうといい。

A30 賢者のほら穴Q53の応用編。めつぶし状態の敵の進路から離れつつ、ほかの敵を誘導するのがカギだ。めつぶし草を投げた直後に攻撃されないように、草をふたつとも使うまでは、敵との距離を最低でも1マス空けておこう。



②右のゴーレムへ草を投げ当てる
①上のゴーレムへ草を投げ当てる

もっと！トルネコ3 ⑦ ちいさなメダル

冒険の途中、各地でちいさなメダルが手に入る。世界中のメダルを集めている王様に渡して、ごほうびをもらおう。

MOTTO! TORNEKO3 ちいさなメダルとは？

ポポロ編になった時点から出現するメダル王の城に行き、ちいさなメダルをメダル王に渡すと、枚数に応じてさまざまなアイテムと交換できる（右表参照）。ちいさなメダルは、町のなかで入手する以外の方法なら何枚でも手に入るので、たくさん集めて貴重なアイテムをもらおう。

メダル王からもらえるアイテムと必要な枚数

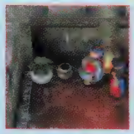
アイテム名	枚数	アイテム名	枚数
5発の大砲の弾	1枚	メタルキングの剣	40枚
妖剣かまいたち	5枚	メタルキングの盾	50枚
如意棒	10枚	黄金の杖[5]	60枚
うけながしの指輪	20枚		

★ちいさなメダルのありか★

いざないのほこら

⬆ベッドのそばにあるタンスのなか。

海底の家



⬆右側の部屋にあるツボのなか。

海底山地の休けい所

⬆奥にあるツボ（右側）のなか。

海竜の灯台

⬆炎の祭壇で、灯台守の婚約者がくれる。

コスタリベラ

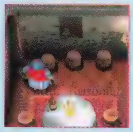
⬆銀行の正面にあるタル（左側）のなか。

コスタリベラ

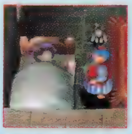
⬆民家の寝室にあるタンスのなか。

⬆教会の裏路地にいる男がくれる。

グレートバレイナ城下町



⬆宿屋の地下にあるタル（一番左）のなか。



⬆ネコを助けたあと、おばあさんがくれる。

グレートバレイナ城

⬆地下の厨房にあるタル（上側）のなか。

占いババの家

⬆地下にあるツボ（下側）のなか。

マダム・クラコスのバザー

⬆指輪の専門店裏にある宝箱（上側）のなか。

密林の小屋

⬆建物の外の右側にあるタルのなか。

★それ以外の入手方法★

- 賢者のほら穴、仙人のほら穴、魔物の巣、封印の洞くつ、不思議の宝物庫、まぼろしの洞くつ、異世界の迷宮で、落ちているものを拾う
- 邪悪な風穴で、モノカの杖の効果でモンスターを変化させる（→P.97）
- 封印の洞くつ、不思議の宝物庫で、壁に埋まっているものを掘り出す
- モンスター闘技場でポポロ側が勝つ

Interview

トルネコの大冒険3 シナリオライター
杉村幸子インタビュー
Sachiko Sugimura

「フィールドマップを入れてほしくて」

――今回、セリフまわしなどから『ドラゴンクエスト』らしさを強く感じました。

杉村　自分では、とくに『ドラゴンクエスト』っぽさを意識しているわけではないんですけどね。ただ、セリフのムダをはぶくということには気をつけています。たとえば、知らない町に行って、そこに住んでいる人と話をするとき、ふつうなら「こんにちは」からはじまるべきなんですけど、そこから書いていくと文章が長くなってしまう。それで、なごんだ雰囲気を残しつつ、必要なことだけを話すように、セリフをぎりぎりまで削るんです。この部分が、『ドラゴンクエスト』らしさと言われているのかもしれませんね。私自身、もともと長い文章が苦手なので、このスタイルは逆にやりやすかったりするんですけど（笑）。

――物語のなかで、展開に影響がない選択肢がときどき出てきますが、ああいうのを入れるのはなぜなんですか？

杉村　選択肢を選ぶときに、どっちにしようか自分で考えてほしいからなんです。一度自分で考えれば、内容が印象に残りますから。たとえば、コスタリベラから船でバリナボ島にもどるとき、占いババから「そろそろ海竜島の西くらいじゃないかい？」って聞かれますけど、あれはけっこうドキッとしますよね。そういうドキドキが印象に残ってほしいんです。

――シナリオはどのように作っていくんですか？

杉村　私の場合は、まずマップから描きはじめるんです。頭のなかにゲームの画面を思い浮かべて、どんな町があって、そこにどんな人が住んでいたら冒険が楽しくなるか、ということを考えつつ、紙にマップを描いていく。同時に、その人たちが話すセリフも考えるんですが、それを組み合わせると全体の物語になる――というように、わりと行き当たりばったりなんです。だから、ゲームが完成するころには、開発初期に説明していた大筋とはちがっていることも多くて（笑）。

――町のマップも作っているわけですか。

杉村　家が何件あるかとか、家の1階と2階の中身はどうなっているかとか、そういう配置などを決めています。もともと、小さいころから建築士になりたくて、家の間取りばっかり描いてたんですけど、それが意外なところで役に立っています（笑）。

物語よりも先にセリフが思い浮かぶんです

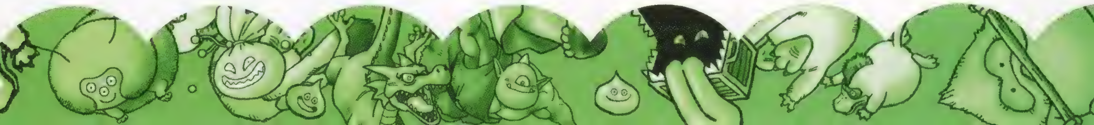
――シナリオ以外で杉村さんのアイデアが採用された部分もあるんですか？

杉村　フィールドマップは、私がどうしても入れてほしいと言っていた部分ですね。世界を冒険する物語なので、やっぱり町の外にも出たくて……。そのときに、歩けるだけじゃなくて何かないの？と言われて、「じゃあ、ダンジョンとエンカウントしちゃダメでしょうか」ということで、エンカウントダンジョンが生まれたんです。長畑さん（ディレクター）が絶妙のバランス調整をしてくださったおかげで、楽しいシステムになったと思います。長畑さんにダンジョンのバランスを聞いて、それに合わせて物語を作った部分もあるんですよ。二人三脚というか、ふたりでゲームデザインをする感覚が味わえて、新鮮でしたね。

（2002年10月末日　チュンソフトにて収録）

シナリオライター
杉村幸子
アルテピアッツァ株式会社
プランニングディレクション担当

Profile
『ドラゴンクエスト』シリーズのシナリオ＆ゲームデザインを手がける堀井雄二氏の秘書をつとめつつ、みずからもシナリオを執筆。『ドラゴンクエストⅦ』の完成を機に独立したのち、その経験を活かして『トルネコ3』のシナリオを担当した。



トルネコ3 電話相談室リターンズ

…お悩み相談①…

クリア後ダンジョンへゴー！

XOX-10625
ヘルプ！ トルネコ

QUESTION「長い人生で直面した数々の理不尽、聞いて癒していただけますか？」

【上巻までのあらすじ】
あまりにもいいかげんな受け答えをつづける電話相談室への苦情に業を煮やしたヘルジャスティスは、ヘリクツ相談員に封印の鉄槌をくだす。迷宮奥深くで癒し系女優の夢を見ながら眠りつづけた相談員は、しかしついにプチット族救出のどさくさにまぎれて地上にもどり、今度はエンディング以降の相談を受けつけはじめるのだった……（注：上巻ではそうしたエピソードは完全に省かれています）。

Q おお……遠い昔に閉鎖されたと伝え聞く相談室につながるとは……長生きはするものですなぁ。その長い人生で直面した数々の理不尽、聞いて癒していただけますか？

A すっかり癒しが看板になってしまいましたね当相談室も。**むしろサイコセラピー？** ああ、どうぞお話しください。封印が解かれたいま、まぼろしだろうが宝物庫だろうがお答えいたしますよ。

Q 自分語りになりますが、私は稼ぎが苦手なほうでして、ついつい難しいダンジョンに挑んでしまうのです。剣や盾も＋30どころかその半分以下で封印の洞くつをうろうろし、また商品もろくに仕入れていないので合成屋にみつぐ金もなく装備の能力も中途半端です。愛用の剣は人形にだけは強く会心の一撃が出やすいゾンビキラー＋14とかでしたなぁ。**ギザギザした刃からバイ菌が入ったり**するんじゃないかと想像して"マ剣きずぐされ"と名付けましたわい。楽しいですな勝手な名前をつけるのも。ポポロで仲間にしたスライムには嫁の名前など付けたりしてですな。この嫁がまた近頃ろくな食事を作りゃせんのですよ。ですから**イヒヒ、地上に連れ帰る前にちからつきさせたりしてウサを晴らすワケなのですわ。**

A あの……すいません、こちらからツっこむパターンははじめてなのでとまどっています。お願いですから相談は簡潔に。それから当方は**モンスターからロサに至るまでかばう**をモットーとしておりますが、奥様との問題はさすがに守備範囲外ですので家裁にでも持ちこんでいただければ幸いです。で、そんな状態で封印の洞くつに潜って、7階でおじけづいて逃げ帰ったというワケですか？

Q いや、リレミトの巻物さえあればいつだって帰れると思って、少しばかり無理をしたんですよ。あそこは一度地上にもどるとレベルが1からになるでしょう？ さっきも言いましたが私は稼ぎがしょうに合わなくてですな……**そう言えば稼ぐという字は嫁と似ておりますなぁ。**

A **嫁はもういいですから！** ということはまさかアナタ、そんな貧弱装備で25階を一気に突破しようと？ それでちからつきてそのイヤな名前の"マ剣きずぐされ"とやらを含む虎の子の装備をすべてなくしたとかですか？

Q いやいや、それが運良くたどりつきまして。プチット族を皆助け出すことができて、さらなるダンジョンが開かれたんです。しかもそのうちのひとつは、育てたレベルもそのままで装備も持ちこめると言うじゃないですか。これは私向きだと思い、さっそく潜ってみたワケなんですよ。

A **ふ、不思議の宝物庫にそんな装備で行ったんですか？** ちなみにトルネコのレベルはいくつあったんです？

Q 25でしたかねぇ。まあ敵が最初から強いのなんの。2階で世界樹の葉が切り刻まれたときはさすがにキモが冷えましたわ。**しかしもうどっちがQでAなのかわかりませんな。**

A アナタの話が要領を得ないからでしょうが！……と、失礼、相談員としたことが少々取り乱してしまいました。それにしてもアナタ、本当に稼ぎがお嫌いなんですね。クリア後ダンジョンどころか**邪悪な風穴もツラいレベル**ですよそれは。

Q リレミトで帰れると思うと大胆になりましてね、持ちこんだ杖やら何やら使えば結構潜れるじゃないですか。ちょっとした観光気分ですよワハハ。ただ、**あそこはゴールドしか落ちてない**のが残念でしたなあ。

A **いや、えーと、その、アイテムは壊さないと……**たとえばですよ？ その吹けば飛ぶような実力で、下りたばかりの部屋のなかにマホトーンの石像があって、そばにキースドラゴンがいたりするとどうなりますかね？ 追尾火炎弾吐いてくるヤツですけど。26階以降は良くありますよこのシチュエーション。

Q アイヤー、それは終わってますな！ **私強運なんですな。**結局30階まで潜って、カギ付きの扉があったのでそのまま帰ってきたんですわ。

A カギも持たずに何しに行ったんですか……それで、何が癒してほしい理不尽なんです？ むしろ**アナタはこっちの心臓に悪いほどラッキーなんですが。**

Q ですから稼ぎが悪いもんで**長年嫁からごくつぶしだのヒモだの**となじられとりましてなあ。

A だからアンタの嫁の話は家裁にでも……**アー、どうでもいいや！** 相談員癒されてきちゃった。お達者でネ！ ヘンな剣も大切にネ！

CHAPTER 2

冒険テクニック100

ADVENTURE TECHNIQUE 100

TECHNIQUE 移動編

TECHNIQUE 1 地形を利用して敵を振り切る

水路や谷といった壁以外の地形で仕切られた通路では、斜め移動を使って、1マス以上あいだを空けた位置にいる敵を振り切ることができる。ただし、水系や浮遊系のモンスター、および倍速状態のモンスターは振り切れないので注意。

⬅このような通路では、敵を振り切るチャンスだ。

➡通路の出口から斜め移動を行なおう。

⬅さらに斜め移動で隣の通路に入る。

➡あとは右に移動するだけ。敵は追ってこられないのだ。

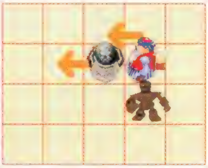
TECHNIQUE 2 石像を押したときに攻撃されない状況

石像と敵モンスターが斜めに隣接しているときに、そのモンスターと隣接しつづける方向に石像を押してみよう。すると、トルネコが敵と隣接する位置に移動するにもかかわらず、そのモンスターはなぜか攻撃をしてこないのだ。

⬅この位置関係で石像を押すと、なぜかモンスターは攻撃せずに石像とすれちがうように移動する。

➡石像は下に(=モンスターと隣接する方向に)ずれるので、モンスターは攻撃してこない(移動もしない場合がある)。

⬅石像とモンスターが斜めに隣接していないため、石像を押してもモンスターは攻撃してくる。



➡石像とモンスターが斜めに隣接しているが、押す向きがモンスターと隣接しつづける方向ではないので、通常どおり攻撃を受けてしまう。

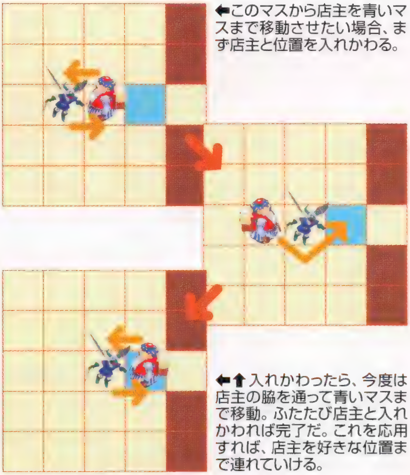
TECHNIQUE 3 休憩するときのポポロの鉄則

おおめだまやサンダーラットなど、視界内の対象に混乱状態やめつぶし状態を発生させる敵が出現するフロアでポポロが休憩するときは、『ここでまってて』の命令を出し、仲間から１マス距離を空けておこう。こうすれば、敵が突然現れて特技を使ってきても、混乱状態やめつぶし状態になった仲間からポポロが攻撃されずにすむ。

⬅仲間と隣接したまま休憩していると、このようなことになりかねない。

TECHNIQUE 4 部屋の出入口をふさいで安全地帯を作る

部屋の出入口や通路にいる敵をかなしばり状態にしておけば、敵が部屋に入ってくるのを阻止できる。また、操作キャラクターは店主と位置を入れかえられるので、これを利用して店主を部屋の入口まで連れていく手もある。



⬅このマスから店主を青いマスまで移動させたい場合、まず店主と位置を入れかわる。

⬅⬆入れかわったら、今度は店主の脇を通って青いマスまで移動。ふたたび店主と入れかわれば完了だ。これを応用すれば、店主を好きな位置まで連れていける。

TECHNIQUE 5 ふきとばし＆場所替えの杖を使った逃走テクニック

ふきとばしの杖で部屋内から通路の奥へと敵を吹き飛ばし、さらに場所替えの杖でその敵と入れかわれば、敵はこちらを見失うので簡単に逃げられる。また、通路では敵とのあいだが2マス以上空いていれば見つからない。そのため、敵が正面からきた場合でも、敵とのあいだが2マス以上空いているうちに場所替えの杖で位置を入れかえれば、戦いを避けることが可能なのだ。

⬉⬅敵が見ているのは青いマスの範囲。敵とのあいだが2マス以上あるうちに場所替えの杖で入れかわれば、見つかることなく先へ進める。

TECHNIQUE 6 地形を利用してワープする方法

水路や谷など、本来自分が入れないはずの地形に入ったキャラクターやモンスターはワープする。この性質を利用し、アイテムなどの効果でそれらの地形に入れば、ルーラ草などがなくても意図的にワープすることが可能だ。

水路や谷に入ってワープする方法

- 水路や谷にいるモンスターと、場所替えの杖で入れかわる
- ふきとばしの杖などの効果で、水路や谷に吹き飛ぶ
- とびつきの杖で、谷にいるモンスターや、水路ぎわの壁などに飛びつく
- 水路や谷を背にして、如意棒で敵を攻撃するか、壁や水晶などに向かって如意棒を空振りする
- 水のなかで通過の指輪をはずす
- 水のなかで水系モンスターの姿からもとにもどる
- 水路の上で浮遊系モンスターの姿からもとにもどる
- 浮遊系のモンスターに変身して谷に入る

TECHNIQUE 仲間編

TECHNIQUE 7 『ここでまってて』で快適な休憩を

ポポロが仲間モンスターと冒険しているときに休憩を行なうと、仲間モンスターがポポロの周囲をうろつくせいで、ターンの進みかたがゆっくりになってイライラしがち。そうした場合は、仲間への命令を『ここでまってて』に変えておこう。仲間が動かないおかげで、休憩しているときのターンを早く進められるのだ。

TECHNIQUE 8 仲間モンスターとはぐれたときは

仲間モンスターがワープさせられたりしてポポロとはぐれてしまったら、『仲間』コマンドではぐれた仲間を選んでみよう。すると、その仲間の周囲を見ることができるうえ、仲間がいる部屋や通路が全体マップに表示されるようになる。

TECHNIQUE 9 仲間モンスターに一時しのぎの杖を振る

TECHNIQUE8の応用編。仲間に一時しのぎの杖を振って階段までワープさせ、『仲間』コマンドで様子を見れば、全体マップで階段の位置を知ることができる。階段まで飛ばす仲間は、単独でも敵を倒せる強いモンスターや、透明状態にしたモンスターがオススメだ。

TECHNIQUE 10 仲間を爆風で失わないために

どんなに強くなった仲間モンスターでも、爆風を受けると一瞬にしてちからつきてしまう。ポポロが地雷や大型地雷を踏むと、周囲にいる仲間が爆風に巻きこまれてしまうので、めぐすり草を飲んだり、1歩ずつ空振りを行なったりして、ワナを踏まないように移動しよう。爆風を受けても1ダメージしか受けない、炎系のモンスターだけを連れ歩くのも手だ。

←仲間を炎系のモンスターだけで固めれば、爆風も怖くない。

TECHNIQUE 11 仲間を変化の石像で失わないために

仲間モンスターが変化の石像の効果を受けると、その仲間はちからつきたものとしてあつかわれるうえ、変化したモンスターが敵となって襲ってくる。部屋の外から変化の石像の存在を確認できたら、『ここでまってて』の命令で仲間を通路に待機させ、ポポロひとりで石像を壊しにいくといい。フロアを移動した直後の部屋に変化の石像があった場合はどうしようもないので、仲間をバシルーラの杖などで逃がすか、爆風や火柱などを利用して、一刻も早く石像を壊そう。

TECHNIQUE 12 はぐれたロサを瞬時に呼び寄せる方法

トルネコがロサの宝物を手放すと、ロサは怒ってトルネコを攻撃してくる。たとえトルネコがロサの視界外にいても、ロサはトルネコの隣にワープして攻撃を仕掛けてくるのだ。この性質を逆手に取れば、きめんどうしのバシルーラなどでロサとはぐれてしまった場合でも、すぐに合流することができる。

⬅ロサの宝物を足元に置けば、ロサはすぐにワープしてくる。

➡ただし、倍速状態になったロサから1回は攻撃を受けてしまう。10ダメージは覚悟しよう。

TECHNIQUE 13 仲間の状態変化を安全に解除する方法

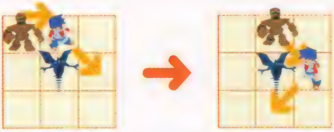
仲間に状態変化が発生したときに、効果時間が切れるのを待つなら、その仲間とくり返し入れかわるといい。等速の仲間は入れかわったターンには行動しないため、混乱状態、踊り状態、めつぶし状態といった、同士討ちの危険がある状態変化でも、安全に解除できるのだ。ただし、仲間に発生しているのが下記の状態変化の場合は、入れかわることができない。万能の杖など、ほかの方法を使って解除しよう。

入れかわることができない状態変化

- 睡眠状態
- 鉄化状態
- 氷結状態
- かなしばり状態
- 強烈かなしばり状態
- 身代わり状態
- 洗脳状態

TECHNIQUE 14 透明な仲間を利用して敵モンスターを倒す

シャドーやあやしいかげ、あるいはレムオルの杖で透明状態になった仲間モンスターがいるときに、遠距離攻撃を持たない敵と遭遇したら、その仲間の周囲を斜め移動で逃げつづけるといい。敵はポポロを追おうとして透明な仲間の攻撃を受けつづけるので、安全に倒すことが可能だ。



⬆斜め移動で逃げつづければ、透明な仲間の攻撃で敵はいずれちからつきる。

TECHNIQUE 15 仲間を成長させるコツ

しんぴの草、草の神の壺、祝福の壺の3つと、レベルや能力値を上げる草があれば、仲間を効率良く成長させられる。レベルを上げるならしあわせのたね、最大HPを上げるなら命の草か弟切草か薬草、攻撃力を上げるならちからのたねを祝福の壺に入れて、草を祝福されている状態にしよう。そして、草の神の壺にしんぴの草を入れて全員をよくきき状態にし、つづいて祝福されている草を入れれば、同じ部屋にいる仲間全員を大幅に成長させることができるのだ。

なお、はぐれメタルやメタルキングなどのモンスターは、アイテムの効果を受けたとたんにワープしてしまう。アイテムを使ったあとワープさせたくない場合は、あらかじめ封印状態などにして、特殊能力を封じておこう。

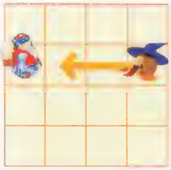
⬅能力値を上げるアイテムはなかなか手に入らないので、工夫をこらして効率的に使いたい。

TECHNIQUE モンスター編

TECHNIQUE 16 倍速状態のモンスターと戦うときは

倍速状態の敵と1マスあいだが空いているときは1マスうしろに下がれば、2マスあいだが空いているときはその場で通常攻撃を空振りすれば、敵のほうから隣接してきて、操作キャラクターが先に攻撃できる。ただし、敵が倍速2回攻撃だと、以降のターンで攻撃を2回受けてしまうので、相手の行動速度を下げるか、すばやさのたねを飲んで自分も倍速状態になって対抗しよう。

←倍速状態の敵と1マス離れているときは、うしろ(または斜めうしろ)に下がろう。



➡敵が2マス移動して隣接してくるので、つぎのターンで先に攻撃できる。

TECHNIQUE 17 鈍足状態のモンスターと戦うときは

自分のほうが相手よりも行動速度が速いときは、「攻撃する→後退する」をくり返すのが基本。この戦法は、自分が倍速状態のときだけでなく、鈍足状態のモンスターと戦うときにも活用できる。敵が鈍足状態で自分が倍速状態なら、後退する前に攻撃を3回行なうことも可能だ。

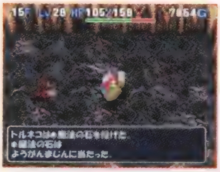
TECHNIQUE 18 効果を2ダメージに変える能力を封じる方法

ガニラスなどは「魔法やアイテム、特技などの効果を2ダメージに変える能力」を持つ。この能力は、じつは一種の魔法なので、マホトーンの効果で封じることができるのだ(→P.156)。

←ポポロがマホトーン状態になれば、ヘルジャスティスをとじこめの壺に閉じこめることも可能。

TECHNIQUE 19 潜ってかわすモンスターをアイテムで攻撃する

マドハンドやひょうがまじんなどは、巻物の効果や飛んでくるタイプの攻撃を、地面に潜ってかわしてしまう。しかし、放物線投げしたアイテムと、投げ効果の石像や草の神の壺でまきちらされたアイテムの効果は、潜ってかわすことができない。これらの敵を遠くから攻撃したいときは利用してみよう。



←石系統のアイテムを投げれば、放物線投げで攻撃することができる。

TECHNIQUE 20 攻撃を1～2ダメージに変えられない方法

タマゴロンやはりせんもぐらなどを攻撃すると、こちらの攻撃力がどんなに高くても、1～2ダメージしか与えられない。これらの敵と戦うときは、下記のような攻撃や効果を利用してみよう。1～2ダメージに変えられずにすむので、効率良く倒していくことができる。

1～2ダメージに変えられない攻撃や効果

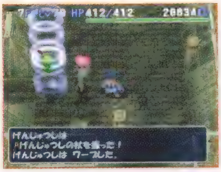
- クオーターの杖やもろはの杖の効果
- 痛みわけ状態の効果
- 10ダメージの石像の効果
- グレイトマーマンのなぎ払い攻撃やどぐう戦士などの真空斬りといった、固定ダメージを与える隣接攻撃の特技

TECHNIQUE 21 くさった液への対処法

くさった死体タイプのモンスターが使ってくる特技のくさった液は、装備しているアイテムの修正値を下げたり、印を消したりするイヤなもの。しかし、これらの特技は装備しているアイテムにしか影響しないので、戦う前に装備をはずしておけば、効果を受けなくてすむ。予備の装備品を持っているなら、そちらを使って戦おう。

TECHNIQUE 22 モンスターが使う魔法弾を跳ね返そう

げんじゅつしやきとうしなどと戦うときは、敵と自分のあいだに水晶をはさむ位置に移動してみよう。敵が杖を振れば、その魔法弾を跳ね返して、敵自身に当てることができる。



←水晶のかわりに、あやしいかげを利用してもいい。

TECHNIQUE 23 ほかのモンスターを呼ばれないためには

エビルポットなどがモンスターを呼ぶのは、操作キャラクターか仲間と隣接しているときだけ。隣接する前に遠距離攻撃で倒せば、モンスターを呼ばれることはない。それができない場合は、なるべく空間がない場所で戦うようにしよう。出現できる場所がなければ、呼ばれたモンスターは現れないのだ。

←モンスターを呼ぶ敵を通路に誘いこむか、大勢の仲間で囲むようにしたい。

TECHNIQUE 24 分裂するモンスターと戦うときは

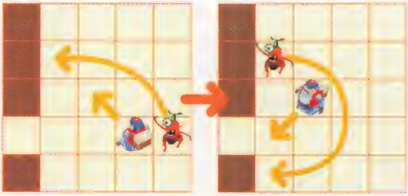
スモールグールやベロベロは、どの攻撃を受けたときに分裂するかが決まっている(→P.145)。それ以外の攻撃でダメージを与えれば、分裂させなくてすむのだ。敵を分裂させる攻撃しか使えない場合は、モンスターを呼ぶ敵を相手にするときと同様、モンスターが分裂できるスペースのない、せまい場所で戦おう。

TECHNIQUE 25 ばくだん岩の自爆に巻きこまれないためには

ばくだん岩が自爆するのは残りHPが20未満になったとき。隣接する前にばくだん岩にダメージを与えて自爆させれば、操作キャラクターは爆風に巻きこまれずにすむ。もろはの杖を振ってばくだん岩のHPを1にすれば確実だ。ばくだん岩の周囲に敵がいるときに自爆させれば、それらの敵を爆風に巻きこむことも可能。一度に複数の敵を消滅させられるので、チャンスがあれば狙ってみよう。

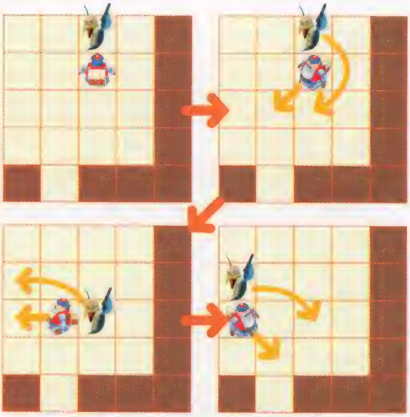
TECHNIQUE 26 瞬間移動を行なう敵から逃げるには その1

ダンスキャロットとマンドラゴラは、部屋のなかで操作キャラクターを発見すると、その正面に（正面が移動できない場所だった場合は斜め前に）瞬間移動してくる。一見すると逃げるのは難しそうだが、じつはジグザグ移動を行なうことで、簡単に逃げられるのだ。



TECHNIQUE 27 瞬間移動を行なう敵から逃げるには その2

キメラタイプのモンスターも、部屋のなかでは瞬間移動で隣接してくる。ただし、正面に移動してくるとはかぎらないため、単純なジグザグ移動では逃げられない。とはいえ、敵と隣接しない方向へ移動しつづければ、いずれは部屋から通路へ脱出することができる。



TECHNIQUE 28 ゾンビ系のモンスターと戦うときは

ゾンビ系のモンスターには、ふつうならHPが回復するはずの効果でダメージを与えることができる。ホイミスライムの特技のように、広い範囲に効果があるものを使えば、こちらは回復しながら同時に攻撃が行なえるのだ。

また、ゾンビ系のモンスターがちからつきて墓を落とした場合、ほかのゾンビ系モンスターがその墓からモンスターを復活させることがある。復活を阻止するには、爆風に巻きこむ、おおきづちを振るなどの方法で墓を消滅させるか、墓を吹き飛ばして水路に落とすといい。ほかのゾンビ系モンスターと戦うときに墓の上に乗ったままでいるというのも、有効な対処法だ。

⬅少々もったいないが、墓にパンの巻物を読めば、くさったパンに変えられる。

TECHNIQUE 29 笑いぶくろに万能の杖を振ると

笑いぶくろは、操作キャラクターの所持金を盗むと行動速度が1段階上がり、操作キャラクターから逃げるようになる。そのため、追いかけてもゴールドを取り返しにくいが、万能の杖を使えば、笑いぶくろの行動速度がもとにもどり、逃げまわることもなくなるのだ。ただし、もう一度所持金を盗まれると、最初に盗まれたぶんのゴールドがなくなってしまうので注意。

⬅ゴールドを取りもどすつもりが永久に失われた、などということがないように。

TECHNIQUE 30 シャドーやあやしいかげへの対処法

目に見えないシャドーやあやしいかげ（以下、透明な敵）に襲われると、相手がどこにいるのかわからず、反撃するのは困難。周囲8マスをあてずっぽうで攻撃しているだけでは、敵の攻撃を何度も受けてしまう可能性が高い。透明な敵と戦うなら、つぎのような方法で対処しよう。

A めぐすり草を飲む

めぐすり状態になれば、透明な敵の姿も見えるようになる。敵がどこにいるのかわかれば、すぐに倒すことができるだろう。なお、シャドーの指輪を装備したり、シャドーかあやしいかげに変身することでも、同じ効果を得られる。

B 広い範囲に効果のある攻撃を行なう

巻物や草の神の壺、イネスのイオなど、広い範囲に効果のある攻撃を使えば、相手が見えなくても攻撃を当てることができる。妖剣かまいたちやキラーヘッドで通常攻撃を行なうのも有効だ。妖剣かまいたちを使う場合は、部屋の角に立ち、斜め方向を向いて剣を振るといい。

C やいばの盾を装備する

やいばの盾の能力は、相手が見えていなくても発揮される。攻撃されたときのダメージを跳ね返して、敵を自滅させてしまおう。

D 石像を利用する

シャドーもあやしいかげもHPが低いため、火炎の石像など、ダメージを与える石像の攻撃を受ければ、それだけでちからつきる。また、場所替えの石像で透明な敵が入れかわった場合、煙の位置から相手の場所を知ることが可能だ。

E 通路に逃げこむ

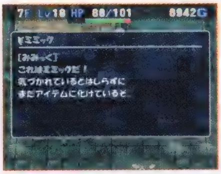
透明な敵も、壁のなかに入る能力は持っていない。通路に入れば、敵がくる方向は限定されるので、前後を警戒しているだけで良くなる。ただし、シャドーもあやしいかげも気まぐれに動くため、かならず追ってくるとはかぎらない。

TECHNIQUE 31 ミミックを拾う方法

アイテムに化けているミミックは、拾おうとすると正体を現して襲ってくるため、ふつうに移動しているだけでは拾えない。しかし、下記の方法でミミックの上に乗って『足元』コマンドを使えば、拾うことができるのだ。

アイテムに化けているミミックの上に乗る方法

- ミミックの上にいる仲間と入れかわる
- 鉄球のワナなどでミミックの上に吹き飛ぶ
- ミミックに隣接している壁などに向かって、とびつきの杖を振る
- ミミックの上に乗っているモンスターと、場所替えの杖か場所替えの石像の効果で入れかわる
- 聖城の巻物の効果でミミックが足元にくるのを待つ



⬅拾ったミミックは、使おうとするまで正体を現さない。

TECHNIQUE 32 空腹対策の非常手段

せっかくダンジョンの奥深くまできたのに、もう満腹度がゼロ。手元には食料も草も残っていない――探索をあきらめたくなる状況だが、まだ手は残っている。モンスターを泥のワナにかけてくさったパンに変化させ、それを食べて飢えをしのぐのだ。操作キャラクターがポポロなら、最悪の場合、仲間モンスターをくさったパンに変化させるという方法も……。

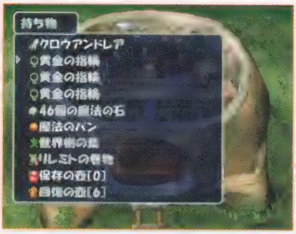
⬅くさったパンはあまり食べたくないが、ちからつきるよりはマシだ。

TECHNIQUE アイテム編

TECHNIQUE 33 魔法の壺の中身を複数入手する方法

宝物部屋にあるアイテムは、ダンジョンに入り直せば基本的に何回でも入手できる。ただし、アイテムが魔法の壺に入っている場合は例外。「同じアイテムをトルネコかポポロが持っているか、倉庫に預けてある」状態で宝物部屋の扉を開けると、壺の中身が巻物のきれはしになってしまうため、同じアイテムを手に入れることができないのだ。

しかし、これは裏を返せば、「同じアイテムをトルネコもポポロも持っておらず、倉庫にも入っていない」状態で宝物部屋の扉を開ければ、魔法の壺の中身が本来のものになるということ。下記のような手段を用いて、魔法の壺の中身を複数手に入れてしまおう。



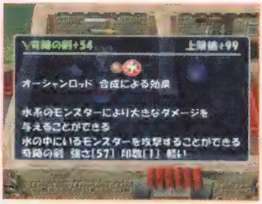
←このとおり、魔法の壺に入っているアイテムが、いくらでも手に入るのだ。

A アイテム交換ポストに入れておく

プチットの村の交換ポストに入れてあるアイテムは、倉庫に預けているとは見なされない。そのため、魔法の壺に入っているアイテムを交換ポストに入れてからダンジョンに入れば、宝物部屋にある魔法の壺から同じアイテムをふたたび入手することができる。

B 合成の材料にする

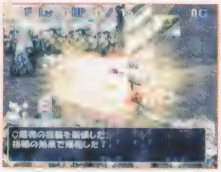
魔法の壺から手に入れたアイテムをほかのアイテムに合成すれば、そのアイテムの能力は印として残る。しかし、アイテムそのものは手元から消えるので、合成に使ったアイテムを魔法の壺から再度入手できるようになるのだ。



←合成のベースにするとアイテム自体が残るので、魔法の壺から同じアイテムを入手できない。かならずほかのアイテムに合成しよう。

TECHNIQUE 34 爆発の指輪で敵を消滅させよう

モンスターと隣接しているときに爆発の指輪を装備すれば、爆風で周囲の敵を消滅させることができる。爆発の指輪をふたつ以上持っているなら、それぞれを交互に装備して、毎ターン爆発を起こすことも可能だ。ただし、爆発で自分も大ダメージを受けるうえに、炎系のモンスターには1ダメージしか与えられない。地雷などを誘爆させる危険もあり、不用意に使うと逆に痛い目を見るので気をつけよう。



←まぼろしの洞くつでは何度もお世話になるテクニックだ。

TECHNIQUE 35 呪われている装備のはずしかた

通常、呪われているアイテムを装備すると、呪いを解かないかぎりダンジョンから出るまではずせない。しかし、下記の方法を使えば、アイテムが呪われたままでも、ダンジョン内で装備をはずすことができるのだ。

呪われている装備をはずす方法

- 装備外しのワナを踏む
- がいこつけんし、かげのきし、しりょうのきしの特技で弾き飛ばしてもらう
- パンの巻物を読んで、パンに変える

TECHNIQUE 36 水路に落ちたアイテムを回収するには

水路に落ちたアイテムは、その上に乗っても拾うことができない。どうしても失いたくないアイテムを水のなかに落としてしまったら、下記のような方法で回収しよう。

水のなかのアイテムを拾う方法

- 水がれの巻物を読んで水路の水をなくす
- ひきよせの杖やひきよせの巻物で床の上に引き寄せる
- ふきとばしの杖で床の上に吹き飛ばす
- すいこみの壺で吸いこむ（壺以外）
- 聖城の巻物の効果で床の上に動かす（部屋内の水路に落ちたときのみ）

⬅通過の指輪を装備して水路に入っても、水のなかのアイテムを拾うことはできない。

➡吹き飛ばしたり引き寄せたりした先がまた水路……などということがないように気をつけよう。

TECHNIQUE 37 一時しのぎの杖活用法 その1

一時しのぎの杖をモンスターに向かって振ると、そのモンスターは階段の上にワープし、かなしばり状態になるが、すでに階段の上にモンスターがいた場合、あとからワープさせたモンスターはその周囲に現れる。つまり、最初に一時しのぎの杖を弱いモンスターに振っておけば、あとから別のモンスターをワープさせても、最初にワープさせたモンスターさえ倒せば階段を利用できるようになるのだ。ただし、9体以上のモンスターをワープさせると、階段が敵に囲まれてしまうので注意。

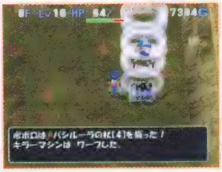
⬅周囲の敵は無視して、階段の真上にいるモンスターだけを倒せばいい。

TECHNIQUE 38 一時しのぎの杖活用法 その2

一時しのぎの杖で階段の上に飛ばした敵を倒すのが難しい場合でも、つぎのような方法を使えば簡単に階段にたどり着くことができる。

階段の上の敵をどかす方法

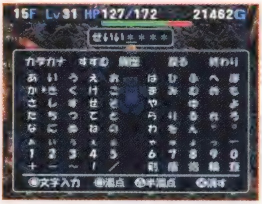
- 場所替えの杖か場所替えの石像の効果で、階段の上のモンスターと位置を入れかえる
- ふきとばしの杖などの効果で、モンスターを階段の上から吹き飛ばす
- ルーラ草やバシルーラの杖などの効果で、階段の上のモンスターを別の場所にワープさせる



⬅ほんのちょっとした工夫で、ムダな戦闘を避けられるのだ。

TECHNIQUE 39 聖域の巻物を2回以上使う方法

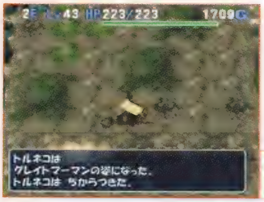
聖域の巻物は、床の上にあれば貼りついていなくても効果を発揮する。そのため、ダンジョン内に落ちている聖域の巻物の上に乗ったり、白紙の巻物を足元に置いてから「せいいき」と書きこめば、その効果を利用したあとで拾うことが可能。また、聖域の巻物が祝福されているなら、貼りついても読めばまた拾えるようになる。祝福されている聖域の巻物がダンジョン内に落ちていた場合、「⊗ボタンを押しながら移動して上に乗る」→「利用したあと拾う」→「貼りつける」→「読んだあともう一度拾う」という手順で、少なくとも3回以上利用できるわけだ。



⬅白紙の巻物を使う方法は実用性が高いが、先に名前を書きこんでから置くと貼りついてしまう。手順には注意しよう。

TECHNIQUE 40 聖域の巻物で敵を倒そう

モンスターは、聖域の巻物と同じマスには存在できない。聖域の巻物の上に乗ったモンスターは、その時点で消滅するのだ。しかし、モンスターが自分から聖域の巻物の上に移動することはないため、上に乗せるにはつぎのような方法を使う必要がある。なお、変身状態の操作キャラクターが聖域の巻物の上に乗ると、その場でちからつきてしまうので注意。



⬅聖域の巻物の上で変身するのは自殺行為。絶対にやってはいけない。

A 場所替えの杖で入れかわる

自分が聖域の巻物の上に乗り、モンスターに向かって場所替えの杖を振る。場所替えの石像が作動するのを待ってもいい。

B 聖域の巻物の上に吹き飛ばす

モンスターをふきとばしの杖などで吹き飛ばした先が聖域の巻物と同じマスだった場合、そのモンスターは巻物の上に乗ったことになる。

⬅聖域の巻物を壁ぎわに置き、モンスターを壁に向かって吹き飛ばすとやりやすい。

C ブーメランかひきよせの杖で引き寄せる

聖域の巻物に隣接したマスに立って、巻物越しにブーメランを撃つか、ひきよせの杖を投げよう。すると、モンスターを引き寄せて、聖域の巻物の上に乗せることができる。

⬅ひきよせの杖を振ると、魔法弾が聖域の巻物に当たってしまう。かならず投げて使おう。

D 壺に聖域の巻物を入れて投げる

投げた壺がモンスターに当たると割れ、なかのアイテムはモンスターの足元や周囲に落ちる。聖域の巻物だけを壺に入れてモンスターに投げて当てれば、確実にモンスターの足元に落とすことが可能だ。

E へた投げの指輪を装備して投げる

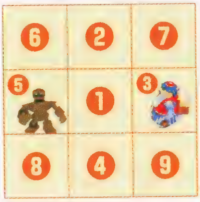
敵に投げて当たらなかったアイテムは、相手の足元に落ちる。この性質を利用し、投げたアイテムが当たらなくなるへた投げの指輪を装備して、聖域の巻物を投げてみよう。これだけで巻物を相手の足元に落とすことができる。

TECHNIQUE 41 鉄化状態のモンスターを聖域の巻物で倒す

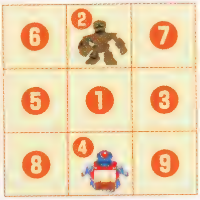
鉄化状態（または氷結状態）のモンスターに対しては、杖などを使っても効果がない。このため、TECHNIQUE40で紹介した方法のうち、Ⓐ～Ⓒは利用不可能。また、アイテムを投げると、足元ではなく、その手前に落ちてしまうので、ⒹやⒺの方法でも、単に投げただけでは足元には落とせない。そこで、以下のような方法を使ってみよう。

Ⓐ アイテムを何度か投げる

鉄化か氷結状態のモンスターに向かってアイテムを投げた場合、その手前のマスを中心にアイテムが落ちていく（下図参照）。たとえば、右から投げたときは、5回目にモンスターの足元に落ちるので、そのときに聖域の巻物を投げればいいわけだ。また、壺に入れたアイテムは、壺が割れると入れたときと同じ順序で床に落ちていくため、アイテムを5回投げるかわりに、聖域の巻物を5番目に入れた壺を投げるという手もある。



⬅右から投げた場合。モンスターの足元に落ちるのは5回目に投げたときだ。



➡こちらは下から投げた場合。2回目でモンスターの足元に落とすことができる。

Ⓑ たれ流しの指輪を使う

たれ流しの指輪を装備していると、持っているアイテムを足元に落とすことがある。このとき、足元にすでにアイテムがある場合、落としたアイテムが落ちる場所はすぐ上のマスになる。つまり、鉄化状態のモンスターの下のマスに立って足元にアイテムを置き、たれ流しの指輪と聖域の巻物だけを持って指輪の効果でアイテムを落とせば、聖域の巻物を、鉄化状態のモンスターの足元に確実に落とすことができるのだ。

TECHNIQUE 42 へんげの壺に入れるのに向いているアイテム

へんげの壺にアイテムを入れるときは、矢を1本ずつ入れれば安上がり。なかでも木の矢、鉄の矢は入手も簡単なのでオススメだ。

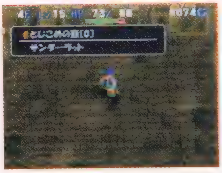
TECHNIQUE 43 草を使うか杖を使うか

同じ効果を持つ草と杖を両方持っている場合、どちらから使うべきか悩むところだが、敵と距離が離れているなら、まず草を投げるといい。草を投げても当たるとはかぎらないので、隣接してからでは不安が残るが、距離があれば、はずれてもまだ対処する時間があるからだ。

⬅杖の魔法弾は確実に当たるので、隣接してから使っても遅くない。

TECHNIQUE 44 とじこめの壺の再利用

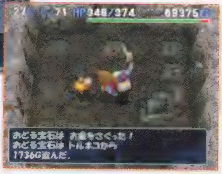
とじこめの壺をモンスターに投げ当てると、壺は床に貼りついて拾えなくなる。しかし、床に貼りついた壺にふきとばしの杖やひきよせの杖の魔法弾を当てれば、その場から動かすことが可能。さらに、吹き飛ばしたとじこめの壺がモンスターに当たれば、そのモンスターを壺のなかに閉じこめることができるのだ。


⬅なかに閉じこめられているのは、最後に壺が当たったモンスター。以前に入っていたモンスターは消滅してしまう。

TECHNIQUE 45 大砲の壺でゴールドを撃つ

落ちているゴールドをふつうに拾うと、自動的に所持金に加算される。しかし、✖ボタンを押しながら移動してゴールドの上に乗り、『交換』コマンドで拾ったり、持っている壺のなかに直接入れたりすれば、ゴールドをアイテムとして持つこともできる。このゴールドを大砲の壺に入れ、モンスターに向かって発射すると、発射した金額の1／10のダメージ（小数点以下の端数切り捨て。最高で999ダメージ。金額が1ケタなら1ダメージ）を与えられるのだ。

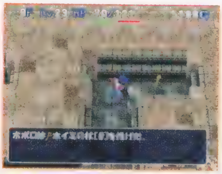
⬅ゴールドマンやゴールデンスライムが落としたゴールドを大砲の壺に入れて発射すれば、大ダメージを与えることが可能。



➡笑いぶくろやおどる宝石にわざと大金を盗ませ、取り返したゴールドを撃つのも効果的だ。

TECHNIQUE 46 使用回数がゼロになった杖の使いかた

ほとんどの杖は使用回数がゼロになっても、投げ当てれば魔法弾と同じ効果を与えることができる。ピオリムの杖やホイミの杖など、有利な効果をもたらす杖を使い切った場合も、くさった死体やマドハンドなどに投げてもらうか、まがりの指輪を装備して通路の行き止まりに向かって投げると、自分に杖を当てることが可能。行き止まりが見つからなければ、壁を1マス掘って、そこに向かって投げるといい。



⬅まがりの指輪を装備して行き止まりに向かってアイテムを投げると、そのまま跳ね返ってくる。

TECHNIQUE 47 アイテムを壺に入れて守る

アイテムを壺のなかに入れておくと、そのアイテムにはモンスターの特殊攻撃やワナの効果がおよばない。一方、壺のなかにある世界樹の葉では復活できないなど、都合が悪くなる点もいくつかある。アイテムを壺に入れるメリットとデメリットをよく考えて、どのアイテムを壺のなかに入れるか決めよう。

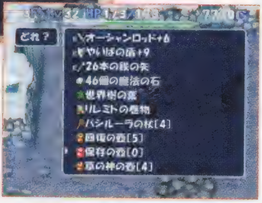
アイテムを壺に入れたときのおもなメリット

- シャーマンの特技で呪われない
- 剣、盾、指輪は封印のワナの効果を受けない
- 剣、爪、盾は弱化のワナの効果を受けない
- 食料は泥のワナの効果を受けない
- 草や巻物はさそりかまきりタイプのモンスターの特技で切り刻まれない
- 杖はゾンビマスターの特技で使用回数をゼロにされない

アイテムを壺に入れたときのおもなデメリット

- 保存の壺以外の壺に入れている場合、壺を割るか、ベビーサタンやミニデーモンに盗まれたときでなければ中身を取り出せない（ゴールドのみ、ダンジョンから出れば、自動的に所持金に加算される）
- アイテムに影響する巻物（シャナクの巻物など）の効果を受けない
- 壺のなかのアイテムを、直接ほかの壺に移すことができない
- 武器、盾、指輪、矢は装備できない
- 食料、草、巻物は踊り状態のとき使えない
- 世界樹の葉や転ばぬ先の杖は効果を発揮しない

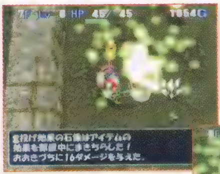
⬅食料を壺に入れて泥のワナから守るのは、ダンジョン探索の基本だ。



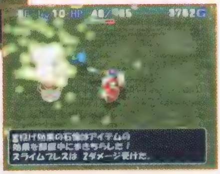
➡保存の壺に入れてある草を草の神の壺に入れるには、一度壺から出さなければならない。

TECHNIQUE 48 投げ効果の石像にアイテムを吹き飛ばすと

通常、投げ効果の石像にアイテムをぶつけると、投げ当てたときの効果をまきちらす。しかし、アイテムを吹き飛ばしてぶつけた場合、投げたときの効果ではなく、吹き飛ばしたときの効果をまきちらすのだ。武器を当てるなら、吹き飛ばすよりも投げたほうが効果的だ。



⬅トルネコが剣を投げ当てた場合は、投げたときと同様のダメージがまきちらされる。



➡剣を吹き飛ばして当てると、まきちらされるのは2ダメージで固定になる。

TECHNIQUE 49 シャドーブレイクで大ダメージを与えるには

シャドーブレイク(または「影」の印が付いた剣)で大ダメージを与えられるのは、HPがわずか5のシャドーとあやしいかげだけ。使いどころがない能力のように思えるが、相手をレムオルの杖で透明状態にすれば、種族にかかわりなく大ダメージを与えることができる。

⬆➡シャドーナイトにはいかにも効きそうだが、与えられるダメージは通常どおりでしかない。

TECHNIQUE 50 ダンジョンでアイテムを探すときの注意点

特定のダンジョンの一部のフロアでは、落ちていることがあるアイテムの種類が、ほかのフロアとくらべて限定されている。下の表はその一例。特定のアイテム(とくにリレミトの巻物)を探したい場合は、知っておくと役立つだろう。

⬅落ちていないアイテムを探してムダに歩きまわらないように注意しよう。

★落ちているアイテムに特徴のあるフロア

ダンジョン名	フロア	特徴
神々の道	5F	落ちているのはうみどりの爪とリレミトの巻物のみ
密林の墓場	6F	落ちているのはリレミトの巻物のみ
密林島の発掘場	1～3F	落ちているのはモンスターの墓のみ(アイテムは落ちていない)
いけにえのほら穴	4F	落ちているのはカギのみ
封印の洞くつ	20、50F	落ちているのはイオの巻物、中部屋の巻物、リレミトの巻物のみ
まぼろしの洞くつ	1～14F	リレミトの巻物が落ちていない
	15F	落ちているのは巻物と杖のみで、巻物はリレミトである確率が高い
異世界の迷宮	1～30F	倉庫の壺が落ちていない
	15F	落ちているのはスカラの巻物、バイキルトの巻物、リレミトの巻物のみ
	28F	落ちているのは矢、ゴールド、モンスターの墓のみ
	33F	落ちているのは矢、雑草、モンスターの墓のみ
	46～47F	落ちているのは矢と雑草のみ
	50～99F	祝福の壺が落ちていない

TECHNIQUE 合成編

TECHNIQUE 51 印を組み合わせて強力な装備を作ろう

アイテムを合成すれば、単に修正値を上げるだけでなく、さまざまな能力を印としてひとつの装備にまとめられる。目的を持って合成すれば、ただ手当たりしだいに合成するよりも、はるかに強力な装備を作ることが可能だ。以下にあげるのは、剣と指輪の強力な印の組み合わせの例。レアなアイテムを使うものや、白紙の巻物を異種合成して印数を増やす必要があるものが多いが、実現できれば心強い組み合わせばかりだ。

A 「必」＋「2回」＋「奇」＋「8」

キラーヘッドをベースに、必中の剣、はやぶさの剣、奇跡の剣を合成。通常攻撃を行なうと、周囲8方向を2回攻撃してかならず命中させ、しかも自分のHPを攻撃が当たった回数の10倍だけ回復できる。攻守の両面で力を発揮する、強力な組み合わせだ。

B 「エ」＋「ルカナン」＋「雷」

モンスターの系統に関係なく大ダメージを与える組み合わせ。なお、いずれの印も、重ねがけで効果をより高めることができる。

⬅「雷」の印が付いていれば、大半の攻撃を2ダメージ化するモンスターも一撃で倒せる。

C 「遠」＋「視」

モンスターを遠投で攻撃するには最適。いちいちレミーラ状態や地獄耳状態にならなくても、モンスターがどこにいるのか確認したうえで攻撃することが可能だ。

⬅合成の材料にする指輪も、比較的入手しやすい。

D 「曲」＋「投当」

投げたアイテムがかならず命中する投げ名人の指輪と、投げたアイテムが壁にぶつかっても向きを変えて飛びつづけるまがりの指輪を合成。相手とまっすぐに並んでいなくても、位置しだいでは、投げたアイテムを確実に当てて攻撃できるようになる。

⬅敵と直線上に並んでいなくても、モンスターが部屋に入ってきたところを攻撃できる。

➡アイテムを狙った方向へ飛ばせるように、曲がりかたの法則（→P.311）を頭に入れておこう。

E 「HP増」+「守」

最大HPと盾の強さを上げて、敵に倒されにくくするための組み合わせ。どちらの印も、重ねがけでさらに強化することが可能だ。

←「守」の印は、盾を装備できないポポロにとって重要だ。

F 「乱」+「毒」+「眠」+「人形」+「技」

この組み合わせなら、多くのモンスターの特殊攻撃を無効化できる。モンスターの攻撃だけでなく、ワナや石像の効果でも混乱状態や睡眠状態にならないので便利だ。

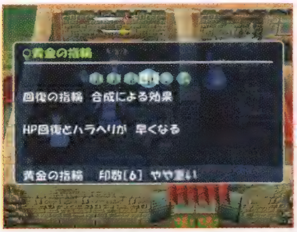
←この指輪で特技を無効化できるモンスターと戦う場合、相手をイカリ状態にすれば楽勝。

G 「忍足」+「罠」+「石像」

モンスターを起こさずに移動し、ワナを踏んでも作動させず、石像の効果も受けない。その実用性もさることながら、レアな指輪ばかりを組み合わせたゼイタクさがウリだ。

H 「回復」×4+「腹」+「腹もち」

満腹度の減るペースは通常と同じままで、1回行動するごとにHPが40ポイント回復する。「回復」の印の数を減らせば、HPの回復量が少なくなるかわりに、満腹度が減りにくくなる。



←これらの印を付けた指輪を持っていれば、ほかの回復手段はほとんど必要なくなる。

TECHNIQUE 52 異種合成で名前をつけよう

通常、アイテムの名前が緑色になるのは、そのアイテムに印が付いたときのみ。しかし、印が付かない白紙の巻物やきれいな指輪の異種合成を行なった場合でも、アイテムの名前が緑色になり、名前をつけることが可能なのだ。

←『説明』を表示させると、印がすべて空いている状態を見ることができる。

TECHNIQUE 53 鍛冶屋と合成を活用して修正値を上げよう

鍛冶屋で上げてもらえる武器や盾の修正値は+30が上限。武器や盾の修正値を+31以上にしようと思ったら、それ以降はバイキルトの巻物や合成を利用するしかない。

合成で修正値を上げる場合、修正値のついた武器をダンジョンで拾ってきて材料に使うのでは、手間がかかるうえによけいな印を付けてしまいかねない。しかし、鍛冶屋で修正値を+30まで上げたアイテムに、同じく鍛冶屋で+30にしたアイテムを合成すれば、それだけで修正値は+60になる。このように、鍛冶屋で鍛えてもらったアイテムの合成をくり返せば、比較的簡単に修正値を+99まで上げることができるのだ。

←合成でよけいな印が付かないように、材料として鍛冶屋で鍛えるのは、特殊能力を持たないアイテムにしておくといい。

TECHNIQUE 識別編

TECHNIQUE 54 インパスの巻物は何に使うべきか？

名前が未識別になっているアイテムの正しい名前を知りたいときには、インパスの巻物やインパスの壺を利用するのが手っ取り早い。しかし、インパスの巻物は、基本的に1枚につき1個のアイテムしか識別できないため、未識別アイテムが複数あると、どれに使うか迷ってしまう。そんなときは、下表のような優先順位によって、識別するアイテムを決めよう。ほかの方法では識別が難しい系統や、未識別のまま利用したときのデメリットが大きな系統を優先させるのがポイントだ。

インパスの巻物を使う優先順位

優先順位	系統	おもな理由
1	壺	インパスの壺を利用して識別することができないため
2	指輪	呪われていると装備からはずせないうえ、何の効果も発揮しないため
3	杖	振っても名前が識別されず、発生した効果から判別するしかないため
4	巻物	読んだときに、広範囲に効果がおよぶものが多いため
5	草	比較的安全に識別できるため
6	武器、盾	つねに名前が識別されており、ほかにも識別方法が多いため

←インパスの巻物は、たまにすべての持ち物を識別してくれる（壺のなかに入っているアイテムをのぞく）。

TECHNIQUE 55 特殊な識別方法を利用する

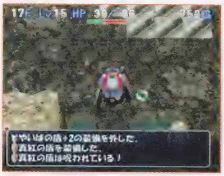
アイテムの一部の系統には、インパスの巻物などを利用する以外にも、識別された状態にする手段がある。特殊な識別方法として覚えておくと、意外に役立つはずだ。

特殊な識別方法

識別方法	識別される系統
合成する	剣、爪、盾、指輪、杖
メッキの巻物を読む	剣、盾
モンスターが特定の杖を振る	杖（イカリの杖とピオリムの杖のみ）
上に乗って草うけの杖を振り、その魔法弾を自分で受ける	草
壺強化の巻物を読む	壺

TECHNIQUE 56 装備できるアイテムを識別するときには

武器、盾、指輪は、装備することで祝福や呪いが識別できる。このとき、装備外しのワナのそばで装備すれば、もし呪われていても、ワナを踏めばすぐにはずせるのだ。

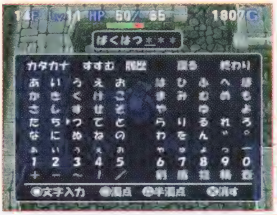


←装備外しのワナを見つけたら、未識別の武器、盾、指輪を装備して、呪われていないかどうかを識別しよう。

TECHNIQUE 57 未識別アイテムの判別チャート【指輪編】

ここからは、インパスの巻物などを使わないで、名前が未識別のアイテムを判別する手順を、系統ごとに解説していこう。

まずは、指輪の判別方法から。名前が未識別の指輪は、装備したときに発生した効果によって判別する。以下のチャートの手順に沿って、候補をしぼりこんでいこう。



←指輪、杖、壺の種類が判別できたら、忘れないうちに名前をつけておこう。

入手場所がかぎられている指輪

インパスの指輪、うけながしの指輪、黄金の指輪、紙一重の指輪、値切りの指輪

つねに名前が識別されている指輪

ふつうの指輪

↓↓↓

手順① 装備する

HPが10回復した	回復の指輪
最大HPが上がった	命の指輪
ちからが上がった	ちからの指輪
盾の強さが上がった	まもりの指輪
見えないものが見えるようになった	シャドーの指輪
鈍足になった	魔封じの指輪、見切りの指輪（※1）
爆発した	爆発の指輪
全体マップに赤い点が表示された	透視の指輪

↓↓↓

手順② 壁に向けてアイテムを投げる

投げるときに向きが変わった	ふしぎ投げの指輪
ワナに向かって飛んだ	ワナあての指輪
遠投された	遠投の指輪
壁に当たって飛ぶ方向が変わった	まがりの指輪

↓↓↓

手順③ 行動および移動する

持ち物を落とした	たれ流しの指輪
ワープした	ルーラの指輪
満腹度の減るペースが速くなった	ハラペコの指輪
満腹度の減るペースが遅くなった	ハラモチの指輪
満腹度が減らなくなった	ハラヘラズの指輪
壁の角を斜めに移動できた	しにがみの指輪
水路に入れたが、壁の角は斜めに移動できなかった	通過の指輪
最初から眠っている敵が起きなくなった	とうぞくの指輪
最初から眠っている敵がかならず起きるようになった	ザメハの指輪
歩いて踏んだワナが作動しなくなった	ワナぬけの指輪
石像の効果を受けなくなった	石像よけの指輪

↓↓↓

手順④ 敵に向けて何度かアイテムを投げる

かならず当たった	投げ名人の指輪
かならずはずれた	へた投げの指輪

↓↓↓

手順⑤ 敵と戦う（特定のワナを踏む）

敵からダメージを受けたら経験値が得られた	しあわせの指輪
与えるダメージが増えた	ファイターリング
会心の一撃が出やすくなった	会心の指輪
飛んできたアイテムを跳ね返した	はね返しの指輪
飛んできたアイテムが当たらなくなった	みかわしの指輪
炎の息のダメージが減った	ドラゴンの指輪
痛恨の一撃を受けた（※2）	痛恨の指輪
毒を受けなくなった	毒けしの指輪
混乱しなくなった	混乱よけの指輪
眠らなくなった	眠らずの指輪
武器や盾が傷む攻撃を無効化した	傷みよけの指輪
呪いを受けなくなった	呪いよけの指輪
ハラヘリ攻撃を受けなくなった	ハラ守りの指輪
アイテムや所持金を盗まれなくなった	ミニデーモンの指輪
人形系モンスターの特技や、連続攻撃を封じた	人形よけの指輪
技系モンスターの特技を封じた	技封じの指輪

↓↓↓

以上のすべての効果がない指輪

きれいな指輪

※1……魔法の効果を無効化できれば魔封じの指輪、できなければ見切りの指輪

※2……ふだんから痛恨の一撃を出す敵をのぞく

TECHNIQUE 58 未識別アイテムの判別チャート【杖編】

杖の判別は、ふたつの手順にわけて行なう。手順①でいきなり敵に向けて振ってもかまわないが、その杖がとびつきの杖やひきよせの杖だった場合、敵と隣接して攻撃を受けてしまうので注意しよう。なお、敵に振るときは、かならず2マス以上空けた場所から振るようにすること。ピオリムの杖や大損の杖などで、敵にとって有利な効果が発生しても、距離が離れていれば対処できるからだ。

入手場所がかぎられている杖

黄金の杖、草うけの杖、草なげの杖、ゴッドスパークの杖、モノカの杖

↓↓↓

手順① 壁の前に置いたアイテムに向けて振る

あたりが照らされた	レミーラの杖	火柱が立った	火柱の杖
壁が壊れた	トンネルの杖	氷柱が立った	氷柱の杖
操作キャラクターが飛んでいった	とびつきの杖	砂柱が立った	砂柱の杖
アイテムを引き寄せた	ひきよせの杖	風柱が立った	風の杖
アイテムを吹き飛ばした	ふきとばしの杖	魔法弾が飛ばなかった	転ばぬ先の杖

↓↓↓

手順② 敵に向けて振る

25ダメージを与えた	いかずちの杖、きとうしの杖
敵のHPが1／4になった（※1）	クオーターの杖
ダメージを与え、自分のHPが回復した（自分が光に包まれた）	丸得の杖
自分と敵の両方がダメージを受けた	もろはの杖
自分がダメージを受けた（敵のHPが回復した）	大損の杖
敵のHPが回復した（※2）	ホイミの杖
ワープして動けなくなった	一時しのぎの杖、げんじゅつしの杖（※3）
ワープして眠った	ドルイドの杖
ワープした	バシルーラの杖、ようじゅつしの杖
場所が入れかわった	場所替えの杖、きとうしの杖
怒りに燃えた	イカリの杖
痛みを感じるようになった	痛みわけの杖
おびえだした	おびえの杖、ようじゅつしの杖
動けなくなった	かなしばりの杖
敵味方かまわず攻撃するようになった	バーサーカーの杖
倍速になった（または行動速度が1段階上がった）	ピオリムの杖
鈍足になった（または行動速度が1段階下がった）	ボミオスの杖、ようじゅつしの杖
封印された	封印の杖
からぶり状態になった	マヌーサの杖
偽トルネコの姿になった	身代わりの杖
混乱した	メダパニの杖、きとうしの杖
眠った	ラリホーの杖
防御力が下がった	ルカニの杖
透明になった	レムオルの杖
ふつうの状態にもどった（うずまき状の光に包まれた）	万能の杖
分裂した	分裂の杖
アイテムになった（実際にはミミックになった）	ミミックの杖
べつのモンスターになった	へんげの杖
魔法弾が飛ばなかった（※4）	ザキの杖

※1……敵のHPが3以下のときは、HPがかなり減るか、何も起こらない
※2……敵のHPが減っていないときは、何も起こらない。ゾンビ系モンスターの場合は25ダメージを与える
※3……階段の上にワープしたら一時しのぎの杖、それ以外の場所ならげんじゅつしの杖
※4……手順①を行なっていない場合は、魔法弾が飛んで敵がちからつきる

TECHNIQUE 59 未識別アイテムの判別チャート【壺編】

発生した効果によって種類を特定しやすいのが壺の特徴。ただし、合成の壺や草の神の壺など、ムダに使うともったいないものも多いので、できればインパスの巻物で識別したいところだ。

つねに名前が識別されている壺

黄金の壺、大砲の壺、魔法の壺、水がめ

↓↓↓

手順1 容量を確認する

容量が1だった	とじこめの壺

↓↓↓

手順2 『押す』コマンドの壺の中身を見る

「アレ」が入っていなかった	ワープの壺
「アレ」が入っていた	回復の壺、すいこみの壺、まものの壺(※1)

↓↓↓

手順3 未識別の武器か盾か指輪を入れる

アイテムがなくなった	倉庫の壺
アイテムをなかから取り出せた	保存の壺
アイテムが識別された	インパスの壺
アイテムが祝福された(※2)	祝福の壺
アイテムが呪われた(※3)	呪いの壺
ちがうアイテムになり、見直しても変わらなかった	へんげの壺
ちがうアイテムになり、見直すたびに変わった	うそつきの壺

↓↓↓

手順4 手順❸と同じ系統のアイテムをもうひとつ入れる

ひとつになった	合成の壺

↓↓↓

手順5 草を入れる

効果がまきちらされた	草の神の壺

↓↓↓

手順6 壁に向けて投げる

爆発した(※4)	火薬壺
割れた	ふつうの壺

※1……この先は、実際に押すか割って識別する
※2……指輪をのぞく
※3……呪いよけの指輪をのぞく
※4……ふはつの巻物を読んでいると爆発せずに割れるが、「不発した」というメッセージが出るので判別できる

TECHNIQUE 60 未識別アイテムの判別チャート【巻物編】

巻物は、実際に読んで識別するのが確実。不利な効果が発生してもすぐに逃げられるよう、階段の上で読むこと。なお、読む前に、床に貼りつくかどうかを確認するのも、ひとつの手だ。

入手場所がかぎられている巻物

黄金の紙切れ、巻物のきれはし

つねに名前が識別されている巻物

白紙の巻物、パルプンテの巻物、リレミトの巻物

↓↓↓

手順1 『読む』コマンドを選択する

効果が発生した	(名前が識別される)
『どれ?』コマンドが出た	祈りの巻物、インパスの巻物、壺強化の巻物、パンの巻物、メッキの巻物(※1)

※1……この先は、実際に読んで識別する

TECHNIQUE 61 未識別アイテムの判別チャート【草編】

自分で飲めば識別されるという特徴を利用する。周囲に敵がいないときに飲もう。

⬅モンスターに投げ当てたときの効果で判別してもいいが、名前は未識別のままなので注意。

入手場所がかぎられている草

黄金の草

つねに名前が識別されている草

雑草

↓↓↓

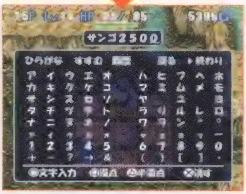
手順1 飲む

効果が発生した	(名前が識別される)

TECHNIQUE 62 未識別アイテムを価格から判断する

未識別アイテムの正体を推測する手だてとして、店で価格を調べるという方法もある。名前が未識別であっても、売却価格や購入価格は変わらないので、価格を調べれば、候補をしぼりこむことができるわけだ。ロサの宝物をのぞくすべてのアイテムの価格を系統ごとにリスト化したので、これを参考に推測してみよう。ただし、不思議の宝物庫の31～69Fでは、購入価格と売却価格の両方が、リスト内の数値の2倍になる点には注意すること。

⬅店を見つけたら、商品だけでなく、手持ちのすべての未識別アイテムについて、価格を調べておこう。



⬅未識別名の一部分と価格を名前として書いておけば、あとから判別するときの参考にできる。なお、商品に名前をつけても代金は請求されない。

巻物

売却価格が750Gなら、スカラの巻物かバイキルトの巻物なので、武器や盾を装備してから読むこと。また、最初から店で売っている巻物のうち、700Gは壺強化の巻物、20000Gはチキンの巻物と特定できる。

価格 購入	価格 売却	名前
20000	1000	黄金の紙切れ★
	1	チキンの巻物
		ニフラムの巻物
5000	2500	祈りの巻物
		白紙の巻物★
		まものいそぎの巻物
3000	500	シャナクの巻物
2500	1250	聖域の巻物
		拾えずの巻物
		ベホマラーの巻物
2000	1000	ふはつの巻物
1500	750	スカラの巻物
		バイキルトの巻物
	700	巻物のきれはし
1000	500	イオの巻物
		くちなしの巻物
		時限爆弾の巻物
		変身の巻物
		モンスターの巻物
		ワナの巻物
700	350	中部屋の巻物
		壺強化の巻物
650	300	大風の巻物
		かなしばりの巻物
		銀のたてごとの巻物
		ザオラルの巻物
		地獄耳の巻物
		すてみの巻物
		千里眼の巻物
		トラマナの巻物
		バクスイの巻物
		はりつけの巻物
		パワーアップの巻物
		パンの巻物
		ひきよせの巻物
		まものしばりの巻物
		メダパニの巻物
		メッキの巻物
		ルカナンの巻物
		レミーラの巻物
500	250	インパスの巻物
		うしろむきの巻物
		ワナけしの巻物
400	200	炎上の巻物
		砂柱の巻物
		聖城の巻物
		ダイバクハツの巻物
		氷結の巻物
		水がれの巻物
		ワナ作動の巻物
300	150	大部屋の巻物
100	50	リレミトの巻物★
0	0	パルプンテの巻物★

壺

この価格リストと、P.81の判別チャートの手順②までを利用するだけで、ほとんどの壺を判別できるだろう。なお、最初から店で売っている壺のうち、購入価格が10000Gなのはうそつきの壺しかない。

価格 購入	価格 売却	名前
10000	2000	うそつきの壺
		黄金の壺★
		魔法の壺★
5000	2000	草の神の壺
	1500	すいこみの壺
		へんげの壺
4000	2000	火薬壺
3000	1500	合成の壺
		祝福の壺
		呪いの壺
		まものの壺
		ワープの壺
2000	1200	インパスの壺
1500	750	とじこめの壺
		保存の壺
1000	500	回復の壺
		倉庫の壺
		大砲の壺★
		ふつうの壺
		水がめ★

※★マークがついているアイテムは、名前が未識別にならない

指輪

ハラヘラズの指輪は、便利な効果のわりに売却価格が低いので、まちがえて売らないように。

価格 購入	価格 売却	名前
25000	12500	インパスの指輪
		黄金の指輪★
		石像よけの指輪
		魔封じの指輪
		見切りの指輪
		技封じの指輪
20000	10000	命の指輪
		うけながしの指輪★
		まもりの指輪
	8000	はね返しの指輪
		みかわしの指輪
15000	7500	会心の指輪
		痛恨の指輪
		ワナぬけの指輪
	2500	とうぞくの指輪
	1000	ハラヘラズの指輪
10000	5000	回復の指輪
		紙一重の指輪
		ザメハの指輪
		しにがみの指輪
		シャドーの指輪
		透視の指輪
		ドラゴンの指輪
		投げ名人の指輪
		人形よけの指輪
		値切りの指輪★
		ハラペコの指輪
		ファイターリング
8000	3000	きれいな指輪
7500	3000	遠投の指輪
	1500	ルーラの指輪
5000	2500	傷みよけの指輪
		ちからの指輪
		通過の指輪
		毒けしの指輪
		眠らずの指輪
		呪いよけの指輪
		爆発の指輪
		ハラ守りの指輪
		ハラモチの指輪
		ふしぎ投げの指輪
		ふつうの指輪★
		へた投げの指輪
		まがりの指輪
		ミニデーモンの指輪
		ワナあての指輪
4000	2000	しあわせの指輪
		たれ流しの指輪
3000	1500	混乱よけの指輪

草

購入価格が5000G(売却価格が2500G)の草は、いずれも能力値を上げる効果を持つ。レベルアップ直後で、HPが減っておらず、ちからも下がっていないときに飲むのがベストだ。逆に、購入価格が150G(売却価格が75G)の草は、いずれもマイナス効果を持っているので、飲んで識別するときには注意。

価格 購入	価格 売却	名前
5000	2500	弟切草
		しあわせのたね
		ちからのたね
4000	2000	命の草
2000	1000	薬草
	100	黄金の草★
1500	750	世界樹の葉
1000	500	しんぴの草
600	300	胃拡張のたね
		胃縮小のたね
350	170	すばやさのたね
300	150	ふこうのたね
		めぐすり草
	1	毒けし草
200	100	鉄化のたね
		メダパニ草
		めつぶし草
		ラリホー草
150	75	毒草
		バーサーカーのたね
		まどわし草
100	50	胃下垂のたね
		踊り草
		火炎草
		かなしばりのたね
		雑草★
		でたらめ草
		目覚まし草
		ルーラ草

⬆世界樹の葉は価格を調べればすぐに判別できる。飲んでしまわないように、名前をつけておくこと。

杖

売却価格が購入価格の半分でないものが、比較的多い。最初から売っている5000Gの杖は、確実にマヌーサの杖だ。

価格 購入	価格 売却	名前
10000	5000	ゴッドスパークの杖
	2500	黄金の杖★
		ザキの杖
	1	丸得の杖
8000	4000	げんじゅつしの杖
6000	3000	ドルイドの杖
5000	2500	草うけの杖
		草なげの杖
		マヌーサの杖
4000	2000	ようじゅつしの杖
3000	1500	きとうしの杖
		バーサーカーの杖
		万能の杖
		ミミックの杖
	1400	転ばぬ先の杖
	1200	レムオルの杖
2500	1200	ピオリムの杖
		分裂の杖
	1000	身代わりの杖
2000	1000	大損の杖
		おびえの杖
		クオーターの杖
		モノカの杖★
1500	500	封印の杖
1200	600	イカリの杖
		痛みわけの杖
		かなしばりの杖
		ひきよせの杖
		ふきとばしの杖
		ボミオスの杖
		ルカニの杖
	400	ラリホーの杖
	250	メダパニの杖
1000	500	一時しのぎの杖
		へんげの杖
		もろはの杖
800	400	いかずちの杖
		風の杖
		氷柱の杖
		砂柱の杖
		とびつきの杖
		場所替えの杖
		バシルーラの杖
		火柱の杖
		レミーラの杖
500	250	ホイミの杖
	200	トンネルの杖

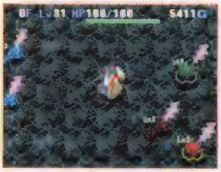
TECHNIQUE モンスターハウス編

TECHNIQUE 63 部屋の出入口から飛び道具で攻撃する

外からモンスターハウスを確認したときは、部屋の出入口から飛び道具を撃って、倒せるだけの敵を倒せば、部屋に入ったあとに相手をする数を減らせる。使う飛び道具は、攻撃できる範囲が広い魔法の石がオススメだ。なお、矢で攻撃する場合、はずれたひょうしにワナを作動させることがある。地雷などで敵を倒せればいいのだが、モンスター化のワナなどで敵が増えたりアイテムが消えることもあるので注意。

TECHNIQUE 64 モンスターを起こさずに部屋内に踏みこむ

操作キャラクターがしのびあし状態のときか、とうぞくの指輪を装備しているときなら、モンスターハウスに踏みこんでもモンスターは目を覚まさない。ただし、ポポロが連れている仲間モンスターが隣接した敵は目を覚ましてしまう。また、変身状態のときにモンスターハウスに入ってもモンスターは起きないが、この場合、操作キャラクターに隣接した敵モンスターは目を覚ます(同じ種族はのぞく)ので気をつけよう。



⬅とうぞくの指輪を装備していれば、フロアを移動した直後の部屋がモンスターハウスだった場合でも、敵を起こさずに移動できる。

TECHNIQUE 65 聖域の巻物を置く

遠距離攻撃を持たないモンスターは、聖域の巻物の上にいる操作キャラクターを攻撃できない。聖域の巻物を足元に置けば、モンスターハウスで敵に囲まれても、遠距離攻撃を使うモンスターが大勢いないかぎり、安全に戦える。

TECHNIQUE 66 透明な仲間モンスターを部屋内に送りこむ

ポポロの場合、レムオルの杖で透明状態になった仲間モンスターに『バッチリがんばれ』などの命令を出して、モンスターハウスに送りこむのも有効。透明な者の姿を見ることができる敵モンスターはシャドーとあやしいかげだけなので、そのふたつの種族以外からは反撃を受けることなく、一方的に倒していけるのだ。また、操作キャラクター自身が透明状態になって踏みこむという手もある。この場合、透明状態の効果時間が行動30回分しかないので、敵を倒すよりも、モンスターハウス内に階段がある場合に、そこまで安全にたどり着くために使うなどしたほうがいいだろう。

⬅ポポロは透明な仲間が敵を倒してくれるまで待っているだけでいい。

TECHNIQUE 67 火柱、砂柱、風柱を発生させる

一度部屋に踏みこんでモンスターを起こしたら、通路にもどり、部屋の出入口から杖を振るか巻物を読むなどして、火柱、砂柱、風柱のいずれかを発生させよう。モンスターは操作キャラクターを攻撃しようとして部屋の出入口に集まってくるので、多くの敵を火柱などに誘いこむことができる。ただし、フロアを移動した直後の部屋がいきなりモンスターハウスだった場合など、すぐには通路に逃げられないような状況では、敵に囲まれて攻撃を受けてしまうため、この方法だけで切り抜けるのは難しい。

⬅風柱では直接ダメージを与えられないが、なかにいる者を連続で吹き飛ばして周囲にぶつけつづけ、あっという間に倒してしまえる場合もある。

TECHNIQUE 68 身代わり状態と鉄化状態を併用する

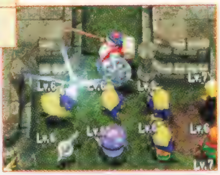
モンスターハウスで敵を身代わり状態にしても、偽トルネコが集中攻撃を受けて瞬時に倒されてしまうが、偽トルネコに鉄化のたねを投げ当てれば、鉄化状態が解除されるまでは持ちこたえてくれる。しかし、部屋がせまいと、身代わりの杖を使った直後に偽トルネコが倒されたり、ほかのモンスターが移動してあいだに入られ、鉄化のたねを投げ当てられない状況になったりしがち。よって、この方法は、大部屋のモンスターハウスで階段まで逃げる時間をかせぎたいときに、一番近い相手に使うといいだろう。

⬅敵を身代わり+鉄化状態にすれば、かなりの時間をかせげる。

TECHNIQUE 69 角を越えて攻撃する

いったん部屋に踏みこんでモンスターを起こし、1マス引き返して通路に出よう。そして、部屋の出入口にきたモンスターをかなしばり状態にすれば、ほかのモンスターが出てくるのを阻止できる。そのスキに、角を越えられる攻撃（妖剣かまいたちによる通常攻撃、飛び道具など）を使って、かなしばり状態のモンスターの隣を攻撃していけば、反撃を受けずにモンスターを倒しつづけることが可能だ。ただし、角を越えて攻撃する能力を持つモンスターが部屋のなかにいる場合は反撃を受けてしまうし、操作キャラクターを狙った遠距離攻撃がかなしばり状態のモンスターに当たり、かなしばり状態が解除されてしまう場合もある。モンスターハウスにいる種族によっては、この戦法が有効とはかぎらないので注意しよう。

⬅赤いマスにいるモンスターをかなしばり状態にすれば、ほかの敵に攻撃されることはない。



➡妖剣かまいたちを使う場合は、かなしばり状態のモンスターを攻撃しないように、部屋の入口に対して真横を向いて通常攻撃を行なおう。

TECHNIQUE 70 とびつきの杖と場所替えの杖で逃げる

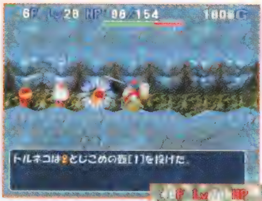
大部屋のモンスターハウスなら、とびつきの杖と場所替えの杖を駆使して階段のそばまで移動するという手もある。周囲を見渡して、とびつける壁や、場所替えできるモンスターのなかから最適なものを選ぼう。大部屋でなくても、外周が水路の部屋なら、魔法弾を水路越しに飛ばして一気に部屋から出たり、わざと水路に落ちてワープで脱出することもできる。

TECHNIQUE 71 遠投で攻撃する

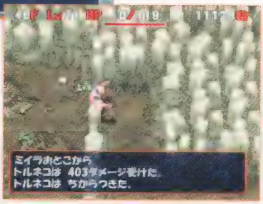
遠投の指輪、大砲の壺、遠投の石像などの効果を利用して、壁の向こうからモンスターハウス内の敵を攻撃すれば安全。右にあげたアイテムが、モンスターハウスへの遠投に向いている。遠投を行なうさいは、レミーラ状態や地獄耳状態も活用して、できるだけ多くのモンスターに当てられるように工夫しよう。

なお、効果時間の短い状態変化（睡眠状態、混乱状態、からぶり状態など）を遠投で遠くから発生させても、接近するまでに解除されてしまうので、単独ではあまり役に立たない。また、バーサーカー状態は同士討ちを誘えるが、とてつもなく強いモンスターを生み出してしまう恐れがある。バーサーカー状態にしたモンスターにほかの敵を倒させて、最後にその敵を睡眠状態にして安全に倒すなど、ふたつの状態変化を組み合わせて使うべきだろう。ちなみに、最初から眠っているモンスターをかなしばり状態にしても、モンスターハウスに踏みこむと、目が覚めるのと同時に解除されてしまう。かなしばり状態にするなら、モンスターを起こしたあとにすること。

モンスターハウスの前に長い通路があるなら、敵を通路に誘い出して、一列に並んだところを遠投でしとめるという戦法もある。大部屋モンスターハウスの場合は、氷結の巻物で氷柱を発生させて敵に隣接されるのを防ぎつつ、氷柱をはさんで遠投を行なおう。



⬅長い通路に敵を誘い出せば、遠投でまとめて攻撃できる。



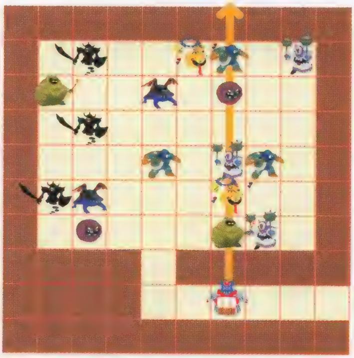
➡バーサーカー状態で同士討ちさせたあとは、ヘタに近づくと非常に危険。

A マルチアロー

ふつうに撃つだけで（＝遠投の指輪などがなくても）遠投になるうえに、5列の敵を攻撃できるという、モンスターハウスを外から攻撃するには最適のアイテム。トルネコや敵の強さにもよるが、数回撃つだけでモンスターハウス内の敵を全滅させることも不可能ではない。

B ニフラムの巻物

投げ当てた相手と同じ種族のモンスターを、当たった順にフロアから消滅させる。以後も出現しなくなるのはニフラムの巻物が最後に当たった種族だけだが、たとえば下図の状況でニフラムの巻物を遠投し、全員に当たれば、モンスターハウスに残るのはシャドーナイト3体とデーモントード2体のみ。ニフラムの巻物は出現させたくない種族に使うのが本来の活用法ではあるものの、そのようなモンスターがとくにいなければ、モンスターハウスに遠投するのも手だ。



C ザキの杖

当たった敵をすべて倒し、経験値も得られる。

D とじこめの壺

遠投して複数の敵に当てれば、当たった相手を順に消滅させ、最後に当たった相手を壺のなかに閉じこめることが可能。

E まどわし草

モンスターがまどわし状態になると、その効果はフロア中つづく。当たった相手は攻撃してこなくなるので、実質的に無力化できる。

F 火薬壺

当たったモンスターを中心に爆発が起こる。当たった相手と、その周囲8マスにいる敵すべてを消滅させられるので、実質的に3列の敵を倒すことが可能だ。ただし、炎系のモンスターには1ダメージしか与えられず、爆風に巻きこまれたアイテムを消滅させてしまうのが難点。大砲の弾にも似たような効果があるが、遠投で転がしても壁を突き抜けないため、大砲の弾を転がすなら部屋の出入口から行なう必要がある。

⬆➡なるべく敵が密集しているところを狙って遠投し、モンスターの数を一気に減らそう。

G ミミックの杖

当たったモンスターがアイテムに化けたミミックに変わる。ミミックに変化したモンスターは、放っておけば襲ってくることはなく、たとえ戦うにしても、強いモンスターと正面から戦うよりははるかにラクだ。ただし、杖を当てたモンスターの足元にワナがあると、モンスターから変化したミミックが落ちることでそのワナを作動させてしまう。召喚のワナやモンスター化のワナで敵が増える危険もないわけではない。

H モノカの杖

当たったモンスターをアイテムに変化させる。モンスターの数を減らせるうえに、アイテムまで手に入るので一石二鳥だが、G と同様に、ワナを作動させる危険はある。

I もろはの杖

当たった相手すべてのHPを1にできるが、操作キャラクターも大ダメージを受ける。回復の壺を使ってから通常攻撃で倒すか、遠距離攻撃でトドメを刺そう。

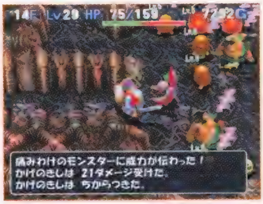
J ボミオスの杖

当たったすべての敵の行動速度を1段階下げ、隣接してからの戦いを有利にできる。

⬅モンスターを鈍足状態にしておけば、通常攻撃でも比較的ラクに倒せる。

K 痛みわけの杖

当たった敵すべてを痛みわけ状態にする。操作キャラクターがダメージを受けるたびに、痛みわけ状態のモンスターに同じダメージを与えていけるので、隣接して戦っているうちに、杖の当たった敵をすべて倒してしまうことも可能だ。



⬅戦っているうちに痛みわけ状態の敵をどんどん倒せる。

L 各種の矢

マルチアローと同様、外からの狙い撃ちで攻撃できる。ただし、攻撃できるのは1列だけなので、モンスターハウス内の敵を全滅させるにはかなりの量の矢が必要。毒の矢なら、敵を全滅させなくとも、全員に1〜2回ずつ当てておくことで、あとから戦うのをラクにできる。また、ブーメランで数体ずつ引き寄せて倒していくのもいい。ブーメランで引き寄せられた敵は混乱状態になっているので、モンスターハウスに直接踏みこんで正面から戦うよりも、はるかに倒しやすいはずだ。

⬅ブーメランを遠投すれば、壁を越えてモンスターを引き寄せることができる。

M めつぶし草

壮大な同士討ちを誘える。めつぶし状態のモンスターは直進しかしないので移動先を予測しやすく、効果時間も長いおかげで、操作キャラクターが攻撃される危険も少ないのだ。

N 毒草

ダメージは与えられないが、毒の矢と同様、隣接してからの戦いがラクになる。

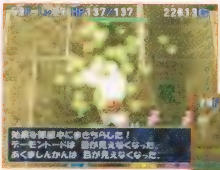
⬅毒でモンスターの攻撃力を半減させ、受けるダメージを小さくできる。

O 火炎草

当たった相手に40ダメージを与える。弱い敵なら、この一撃で倒すことが可能だ。

TECHNIQUE 72 投げ効果の石像を部屋内に押し入れる

投げ効果の石像をモンスターハウスに押し入れて、TECHNIQUE71であげたようなアイテムを通路から投げ当てるのも効果的。ただし、マルチアローを撃って投げ効果の石像に当ててても効果はまきちらされないし、火薬壺や大砲の弾では爆発で石像を消滅させてしまう。また、ブーメランを当てると部屋中のモンスターを引き寄せてしまうので、モンスターの混乱状態が解除されたあと、かえって危険な状況におちいりかねない。投げ当てるアイテムは慎重に選択しよう。



⬅モンスターハウス内の敵すべてに影響を与える。遠投以上に効果的だ。

➡石像を押し入れて踏みこんでも、すぐに壊されてしまうので、投げ効果の石像以外は、押し入れてもあまり意味がない。

TECHNIQUE 73 広い範囲に効果があるアイテムを使う

草や杖などをふつうに使っても、一度に効果があるのは1体に対してだけ。殺到してくるモンスターの群れをさばき切るのは難しい。そんなときこそ、広い範囲を攻撃できるアイテムの出番だ。モンスターハウス内で使うなら、以下にあげるアイテムをオススメする。

A ダイバクハツの巻物

部屋内にいるすべてのモンスターを爆発させる。魔法の効果を無効化または2ダメージに変えるモンスターには直接の効果はないが、近くにいるモンスターが爆発すれば、その爆風に巻きこんで倒すことが可能。また、爆風では1ダメージしか受けない炎系のモンスターでも、巻物の効果で直接爆発させて倒すことができるのだ。爆風で自分がちからつきないように注意すれば、最強に近い攻撃手段と言えるだろう。

⬅爆風でアイテムも消滅してしまうのが、欠点と言えば欠点。

B 草の神の壺

壺に入れた草の効果を、部屋内にいるすべてのキャラクターやモンスターに与える。モンスターハウスでとくに有効なのは下記の草だ。なかでも火炎草は、まとめ入れすればすさまじいダメージを与えることができる。自分も巻きこんでしまうのが難点だが、世界樹の葉があるなら、捨て身のつもりで試してみるのも悪くない。

草の神の壺に入れると有効な草

- 火炎草
- かなしばりのたね
- 毒草
- まどわし草
- めつぶし草

C まものしばりの巻物、はりつけの巻物

モンスターの動きを一時的に止めることができる。効果時間はそれほど長くないので(下表参照)、敵を倒す目的で使うよりも、大部屋のモンスターハウスで階段まで逃げるときなどに使ったほうが有効だ。部屋内にいるすべてのモンスターの動きを止める巻物には、このほかにバクスイの巻物があるが、効果時間がまものしばりの巻物よりもさらに短いうえ、バクスイ状態が解除されたあとのモンスターの行動速度が上がってしまう。敵が起きる前に確実に階段までたどり着けるときだけ使うようにしよう。

★上記の巻物で発生する状態変化と効果時間

アイテム名	発生する状態変化	効果時間
まものしばりの巻物	かなしばり状態	行動14回分
はりつけの巻物	はりつけ状態	行動20回分
バクスイの巻物	バクスイ状態	行動10回分

⬅まものしばりの巻物によるかなしばり状態は、効果時間がフロア中ではないので要注意。

➡はりつけの巻物は移動を封じるだけなので、はりつけ状態の敵に隣接すると攻撃してくる。

D かなしばりの巻物

操作キャラクターが多数の敵と隣接しているなら、かなしばりの巻物を読んで周囲の敵をかなしばり状態にし、ほかの敵に隣接されないようにする戦法もある。完全には囲まれていない場合、空いているマスからほかのモンスターが隣接してくるが、一度に相手にしなければならない数を減らすことは可能だ。

⬅モンスターの遠距離攻撃でかなしばり状態が解除されるケースもあるので、油断は禁物。

E イオの巻物

部屋内にいるすべてのモンスターに30ダメージを与える。一撃で敵を全滅させるには少々力不足だが、あとから通常攻撃などで戦うときに倒しやすくなるだろう。

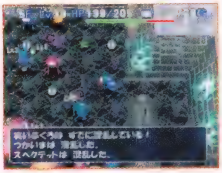
⬅イオの巻物を複数持っているなら、たてつづけに読んで攻撃する方法もある。

TECHNIQUE 74 広い範囲に効果がある特技を使う

モンスターの特技のうち、広い範囲に効果があるものでモンスターハウスの敵を攻撃するのも手。操作キャラクターが変身状態になる、仲間モンスターをイカリ状態にするなどの方法で、部屋への突入と同時に使えるようにしたい。

A おおめだま

部屋内にいるすべてのモンスターを混乱状態にすることができる。あとは敵モンスターの同士討ちを見物しているだけでいい。



⬅敵の混乱状態が解除されたら、すぐにもう一度特技を使おう。

B サンダーラット、プラズママウス

部屋内にいるすべてのモンスターをめつぶし状態にする。操作キャラクターや仲間が戦う必要があるのは、敵が向かってきたときだけだ。

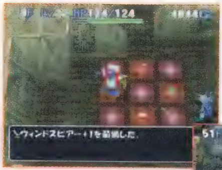
⬅めつぶし状態でも同士討ちを誘うことが可能。効果時間も行動100回分以上と長めだ。

TECHNIQUE 泥棒編

ダンジョン内の店で売っているアイテムは、代金を払わなければ入手不可能——というわけではない。代金を払わずに「泥棒」することで、商品をタダで手に入れることもできるのだ。ただし、泥棒と見なされると、店主を含めたガーゴイルたちが怒って襲いかかってくる。ガーゴイルの強さはハンパではないうえに、集団で襲いかかってくるため、まともに戦ってもまず勝ち目はない。フロアを移動すればガーゴイルたちは追ってこないので、アイテムなどを駆使して、商品を持ったままフロアを移動するテクニックを身につけよう。

代金が発生する条件

- 商品を拾う(商品をじゅうたんの上にもどせば、そのぶんの代金は取り消される)
- 商品を使うか投げる(商品の巻物を床に貼りつけた場合と、商品の保存の壺にアイテムを入れた場合は、使ったと見なされず、代金は発生しない)
- 商品を保存の壺以外の壺のなかに入れる
- 商品をじゅうたんの外に出す(操作キャラクターがじゅうたんの外に出ないで商品をじゅうたんの上にもどせば、そのぶんの代金は取り消される)
- 商品を吹き飛ばしてキャラクターやモンスターに当てる
- 商品を別のアイテムに変化させる



←武器、盾、指輪は、装備しただけで使ったと見なされるため、そのあとで床に置いても代金は取り消されない。

→店がある部屋の外で商品を引き寄せると代金が発生し、その瞬間から泥棒としてあつかわれる。

泥棒と見なされる条件

- 発生している代金を払わずにじゅうたんの外に出て、店主の請求に『いいえ』と答える(または『はい』と答えても所持金が足りない)
- 発生している代金を払わずに、店がある部屋の外に出る【例:ルーラ草を飲む】
- 操作キャラクターが行動不能な状態変化になっているときに、発生している代金を払わずにじゅうたんの外に出る【例:睡眠状態のときにレノファイターに投げ飛ばされる】
- 発生している代金を払わずに、店主が行動不能な状態変化になっているときか、怒っているとき(→P.213)か、店がある部屋内にいないときに、じゅうたんの外に出る
- 店がある部屋の外で代金を発生させる【例:部屋の外でひきよせの巻物を使う】

※透明状態のあいだは代金を請求されず、泥棒にもならない

泥棒になっているフロアでの変化

- 店主のガーゴイルが敵モンスターになり、フロア内に一定数の新たなガーゴイルが出現する
- 数ターン経過するごとに新たなガーゴイルが出現する(通常のモンスターは、ターン経過では出現しなくなる)
- 商品だったアイテムがモンスター化のワナの影響を受けるようになる
- モンスター化のワナでアイテムから変化する種族がガーゴイルになる
- モンスターの巻物で出現する種族がガーゴイルになる(そのフロアですでにモンスターの巻物を読んだことがあるか、そのフロアでモンスターハウスに入ったことがある場合、出現する種族は通常どおりになる)
- リレミトの巻物を使っても効果がない
- 倉庫の壺にアイテムが入らない
- ちからつきた場合、持っているアイテムをすべて失う

TECHNIQUE 75 ひきよせの巻物を使う

ひきよせの巻物を読むと、フロア中のアイテムを自分のまわりに引き寄せることができる。これは店の商品でも例外ではないため、階段のそばでひきよせの巻物を読めば、泥棒が成功しやすい。ただし、周囲にあるアイテムをひとつずつ拾おうとしているうちにガーゴイルが迫ってくるので、すべてを拾い切れない可能性もある。ひきよせの巻物を読む前に、以下にあげるいずれかの手を打っておこう。

- あらかじめそのフロアのアイテムをすべて拾っておき、店のアイテムだけを引き寄せるようにする
- 店の商品を保存の壺にまとめて入れておき、その壺をじゅうたんの上に置いて店を出る。こうしておけば、その壺を拾うだけで店のアイテムをまとめて入手できる
- 階段がある部屋の出入口にモンスターをおびき寄せ、かなしばり状態にしてガーゴイルが入ってこられないようにする

⬅商品を保存の壺のなかに入れるだけなら、代金は発生しない。

➡敵をかなしばり状態にしておくかわりに、聖域の巻物を置いておく手もある。

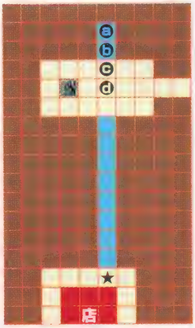
TECHNIQUE 76 トンネルの杖＋ひきよせの杖

階段がある部屋と店のじゅうたんが直線上に位置している場合は、トンネルの杖などで壁を掘って通路を作り、階段のそばからひきよせの杖で商品を引き寄せるという方法もある。この場合も、あらかじめ商品を保存の壺に入れておけば、1回で多くのアイテムを泥棒できる。

TECHNIQUE 77 トンネルの杖＋とびつきの杖

壁を掘ってふたつの部屋を結ぶところまではTECHNIQUE76と同じ。こちらの場合は店で商品を拾ったら、とびつきの杖で階段がある部屋まで逃亡をはかるのだ。とびついた場所と階段までの距離が近いほど成功しやすい。

なお、トンネルの杖を使って道を作るさい、店がある部屋から階段がある部屋へ向かって杖を振ると、下図のような状況になって失敗することがある。階段がある部屋から店がある部屋に向かって杖を振るのがコツだ。ただし、まちがっても店主に魔法弾を当てないように。



⬅★の位置から上に向かってトンネルの杖を振ると、青いマスが通路になる。このままとびつきの杖を振るとⓐの位置まで移動してしまい、階段がある部屋にガーゴイルが出現して逃げ切れなくなる。もし店がある部屋からトンネルの杖を振って壁を掘りすぎてしまったら、ⓑⓒⓓのいずれかの位置で、敵モンスターをかなしばり状態にするか仲間モンスターを『ここでまってて』の命令で待機させ、階段がある部屋内に飛びつけるようにしておこう。

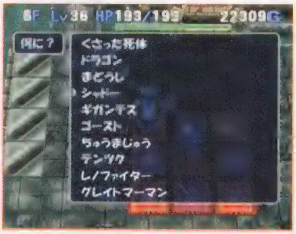
TECHNIQUE 78 トンネルの杖＋場所替えの杖

1体の敵を階段のそばでかなしばり状態にしておく（階段の上なら理想的）。あとは店の商品を持って、その敵に向かって場所替えの杖を振り、入れかわったら階段でフロアを移動すればOK。なお、遠投ができる場合は、壁を掘らなくても場所替えの杖を遠投することで実行可能だ。

⬅遠投ができる場合、階段が店の斜め方向にあっても泥棒を狙える。

TECHNIQUE 79 シャドーかあやしいかげに変身する

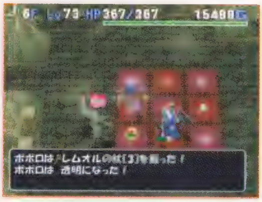
シャドーやあやしいかげに変身すれば、ガーゴイルから姿が見えなくなる。支払いをせずに店の商品を持ち出しても泥棒とは見なされないので、そのスキに階段を目指せばいい。ただし、変身状態の効果時間は行動40回分しかない。店がある部屋の外でもとの姿にもどると、その瞬間から泥棒と見なされてしまうため、店から階段までの距離があまり遠くない場合に行なおう。



←変身の巻物なら、へんげの杖とちがい、シャドーが出現しないフロアでもシャドーに変身することが可能。

TECHNIQUE 80 レムオルの杖で透明状態になる

TECHNIQUE79と同じく、ガーゴイルから姿が見えない透明状態になって、そのスキに階段までたどり着くのが狙い。あやしいかげに向かってレムオルの杖を振り、魔法弾を反射させて自分に当てよう。ポポロの場合は、あやしいかげが出現しないフロアでも、仲間モンスターとして連れていれば実行できる。あやしいかげのかわりに水晶を使う手もあるが、店と同じ部屋に水晶はまず出ないので、壁を掘るか大部屋の巻物を読んで、魔法弾を水晶で反射できるようにしておく必要がある。



←透明状態の効果時間は行動30回分。変身状態よりも短いので注意しよう。

TECHNIQUE 81 一時しのぎの杖+満腹度ゼロ

店の商品を持ったら、一時しのぎの杖の魔法弾を反射させて自分に当て、階段まで飛ぶというテクニック。一時しのぎの杖の効果でかなしばり状態になってしまうが、満腹度ゼロによるダメージで瞬時に解除できるのだ。

←満腹度ゼロのかわりに、HP減少（魔法）状態や、HP減少（パン）状態になってもかまわない。

TECHNIQUE 82 ワープの壺を利用する

あらかじめ階段の隣にワープの壺を置いておき、店で商品を拾ったら手元にあるワープの壺を押す。これでラクラク泥棒が可能だ。

TECHNIQUE 83 落とし穴を踏んで逃げる

階段を下りるかわりに、落とし穴を踏んでつぎのフロアへ移動する手もある。落とし穴がじゅうたんの上や店がある部屋に最初から設置されていたり、ワナの巻物やワナ増殖の石像の効果で新たに設置されたら、店の商品を持ってその落とし穴を踏もう。ただし、店と落とし穴がともに出現する可能性があるのは異世界の迷宮だけなので、それ以外のダンジョンでは実行できない。

←石像は店と同じ部屋には設置されないので、店がある部屋まで押していって利用しよう。

TECHNIQUE 84 ニフラムの巻物でガーゴイルを消す

ニフラムの巻物を店主に投げ当てれば、そのフロアにガーゴイルは出てこなくなるので、泥棒を行なっても追いまわされる心配はまったくなくなる。ただし、ガーゴイルにかぎっては、ニフラムの巻物の効果がそのフロアでしか発揮されない。以後のフロアの店が無人で、泥棒してもガーゴイルが現れない――というわけではないので、カンチがいしないように。

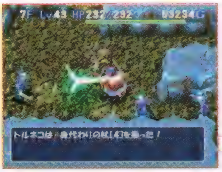
←泥棒中は、ターン経過でほかのモンスターが出現しない。そのため、ニフラムの巻物でガーゴイルを消すと、ターン経過ではモンスターがいっさい出てこなくなる。

TECHNIQUE 85 追ってくるガーゴイルを振り切って逃げる

階段まで一気に移動する方法がなくても、手持ちのアイテムを駆使し、追ってくるガーゴイルを振り切って階段までたどり着くことも不可能ではない。挑戦するなら、おもにつぎのようなアイテムを用意しておくといい。階段までの最短ルートもあらかじめ確認しておこう。

A 身代わりの杖

身代わり状態のモンスターにガーゴイルを引きつけてもらう。防御力とHPの高いガーゴイル自身を身代わり状態にすれば、ほかのガーゴイルに襲われてもある程度は持ちこたえてくれる。TECHNIQUE68のように鉄化のたねと組み合わせてもOK。



←できるだけほかから離れているガーゴイルを身代わり状態にしよう。

B 場所替えの杖

進路をふさがれたら、この杖を振って位置を入れかえる。ガーゴイルは倍速2回攻撃なので、あいだが2マス以上あるうちに使わないと、入れかわった直後に攻撃されてしまうので注意。

C かなしばりの杖、聖域の巻物

背後から追ってくるガーゴイルをかなしばり状態にして足止めする。部屋の出入口や通路の途中（とくに十字路）でかなしばり状態にすれば、あとからくるガーゴイルの進路もふさいでくれる。敵をかなしばり状態にするかわりに、聖域の巻物を置いておくのも手だ。

←聖域の巻物に乗って戦えばダメージは受けないが、ガーゴイルは際限なく現れるのでキリがない。敵の移動を妨害するために使おう。

D バシルーラの杖

進路をふさがれたときや、ガーゴイルがすぐうしろまで追ってきたときは、この杖を振ってワープさせよう。げんじゅつしの杖やドルイドの杖があるなら、そちらを使ってもいい。

E 世界樹の葉

ガーゴイルを振り切れずに攻撃を受けた場合の保険として、持っていれば心強い。復活したあとは別のアイテムを使って、攻撃してきたガーゴイルに対処しよう。

←ガーゴイルの攻撃を受けてちからつきた場合でも、やり直しが効くのだ。

F すばやさのたね

倍速2回攻撃のガーゴイルに対抗するため、操作キャラクターも倍速状態になっておきたい。

G もろはの杖

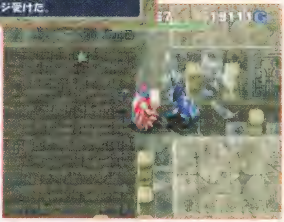
遠くからもろはの杖を振ったあと、何らかの遠距離攻撃でトドメを刺す。あるいは、ザキの杖や爆発を起こすアイテムでガーゴイルを直接倒してもいい。ただし、ガーゴイルはいくら倒しても、ものすごい早さで新手が出現するので、全滅させようとしてもムダ。追いつかれてしまったときや、進路をふさがれたときだけ倒していくようにするべきだろう。

⬅トドメのつもりで通常攻撃を行なっても、それがはずれたら目も当てられない。トドメを刺すときは遠くから攻撃しよう。

H 風の杖、氷柱の杖

風柱か氷柱を部屋の出入口や通路に発生させておけば、ガーゴイルを足止めできる。

⬅風柱の場合、まれにガーゴイルがこちらへ吹き飛ばされてくる危険もある。



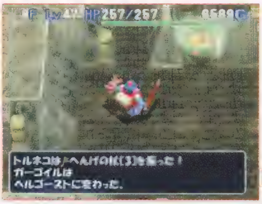
➡隣接されてから氷柱の杖を振っても、ガーゴイルを氷結状態にするだけ。1ターンで解除されて足止めにならないので、距離があるうちに振っておくこと。

I 封印の杖

ガーゴイルを封印状態にすれば、行動速度を倍速2回攻撃から等速にできる。行動速度が自分と同じなら、最短距離で逃げているかぎり、追いつかれることはない。また、通路で追ってくる先頭の1体を封印状態にしておけば、そのうしろからくるガーゴイルたちの進路をふさいでくれることにもなるのだ。

J へんげの杖

ガーゴイルを、そのフロアに出現する通常のモンスターに変化させることができる。完全に無力化できるわけではないが、ガーゴイルのまま相手をするよりはずっといい。



⬅1対1の状況であれば、別のモンスターに変化させたあと倒すこともできる。

K まどわし草

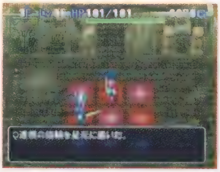
ガーゴイルをまどわし状態にすれば、事実上無力化できる。行く手をふさがれたときでも、追いつかれそうなときでも、安心して使っていける対処法だ。おびえ状態でも同じような効果を得られるが、効果時間の短さが難点。

L まものしばりの巻物

階段まであとひと息だが、大勢のガーゴイルが迫ってきて、杖や草では対処しきれそうもない……そんなときは、まものしばりの巻物を読んで、部屋にいるガーゴイル全員の動きを止めよう。効果時間は長くないが、階段までの距離が近ければ、逃げる時間は十分かせげる。

TECHNIQUE 86 泥棒の前にゴールドかせぎ

泥棒にチャレンジするなら、その前に手持ちのアイテムをじゅうたんの上に置いて売ってしまおう。売ったアイテムを泥棒で取りもどせば、商品を手に入れるのと同時に、ゴールドもかせぐことができるのだ。



⬅階段まで逃げるためのアイテム以外はすべて売ってしまってかまわない。

TECHNIQUE かせぎ編

TECHNIQUE 87 黄金のパンでゴールドかせぎ

エンディング後であれば、「海竜の灯台の畑で黄金のタテガミをもらう」→「黄金のタテガミを2階で黄金のパンと交換して売る（売却価格1000G）」→「所持金を銀行に預ける」→「ダンジョンに入る」→「『あきらめる』でダンジョンから出る」という行程をくり返してゴールドをかせげる。とくに、ダンジョンの入口が同じ海竜の灯台にある灯台の地下室を利用すれば、1回につき1分少々というハイペースで実行可能だ。

TECHNIQUE 88 パズルダンジョンでかせぐ その1

パズルダンジョンでは、1問解くたびにかならず倉庫の壺（売却価格500G）と、57個の1Gを拾うことができる。また、各問題で使ってなくならなかったアイテムは持ち帰れるので、ゴールドかせぎと同時にアイテム集めも行なえるのだ。

⬅どちらのパズルダンジョンも、最後の問題を解くと1問目にもどるので、無限にかせぎつづけることが可能だ。

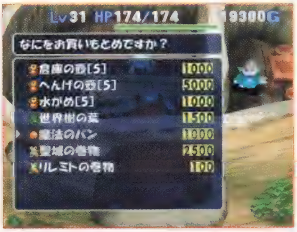
➡持ち帰ったアイテムのうち、いらないものを売ってしまえば、ゴールドかせぎの効率も上がる。

TECHNIQUE 89 パズルダンジョンでかせぐ その2

賢者のほら穴と仙人のほら穴の各問題で手に入る杖は、使用回数が4～6の範囲でランダムに選ばれるものが多い。拾った杖の使用回数が少なかった場合、『作戦』→『冒険の中断』→『あきらめる』で問題をやり直せば、使用回数の多い杖が出るまでねばることができる。

TECHNIQUE 90 ちからを確実に上げる方法

オニオンブレッドや魔法のパンを食べたときの効果は7種類のなかからランダムで選ばれる（→P.322）。ただし、ひとつのフロアで同一の効果が2回以上出ることはないので、これらの食料を同じフロアで最大でも7個食べれば、かならずちからが上がる効果が出るのだ。ちからが上がったらダンジョンから出てこれらの食料を集め、ふたたびダンジョンに入ってちからが上がるまで食べつづけるということをくり返せば、確実にちからの最大値を上げられる。



⬅封印の洞くつ20Fを突破したあとなら、プチットの村で魔法のパンを買えるようになる。

TECHNIQUE 91 分裂の杖でかせごう

仲間モンスターに分裂の杖を振って分裂させると、同じ種族の敵モンスターが現れる。出現率の低いモンスターや、ダンジョンの深い階層にしか出現しないモンスターでも、1体仲間にしておけば、分裂の杖を使っていつでも遭遇することができるのだ。同じ種族の仲間を増やしたいときや、モンスターが落とすアイテムがほしいときに利用してみよう。

←分裂したはぐれメタルを倒して、しあわせのたねを集めることも可能だ。

TECHNIQUE 92 草をなくさずに成長する

しあわせのたねやちからのたねなどの草を使えば、レベルや能力値を上げられるが、飲んだり投げ当てたりするとなくなってしまう。しかし、これらの草を足元に置いて草うけの杖や草なげの杖を振れば、足元の草を残したまま、レベルや能力値を上げることができるのだ。

←祝福された草を足元に置いて、よくきき状態の対象に使うのがベスト。

➡草なげの杖は魔法弾を水晶で反射させて自分に当てるか、仲間に対して使おう。

TECHNIQUE 93 ミミックで薬草かせぎ

ミミックにニフラムの巻物を投げ当てると、正体を現していたミミックがすべて消滅する。これだけならふつうのモンスターに投げ当てたときと同じだが、アイテムに化けていたミミックがいる場合、それらすべてを本物の薬草に変化させるという効果もあるのだ。しかも、そのままダンジョンを進んでいくと、以後のフロアでもミミックのかわりに薬草が落ちているようになる。また、TECHNIQUE31（→P.69）の方法でミミックを拾っておき、ダンジョン内に大量に持ちこめば、それらすべてを薬草に変えることも可能だ。

⬆➡ミミックを持ちこんで薬草を大量に入手。最大HPを上げるのに使おう。

⬅ミミックにニフラムの巻物を投げ当てたあとで、モンスターにミミックの杖を振ると、本物の薬草に変化する。

TECHNIQUE 94 ひとくいばこをアイテムに変える方法

ひとくいばこにニフラムの巻物を投げ当てると、ひとくいばこが化けていたアイテムが、すべて本物のアイテムに変化する。以後のフロアでもひとくいばこが落ちていることはなくなり、すべて本物のアイテムとして拾えるのだ。

TECHNIQUE 95 黄金の壺でゴールドかせぎ

黄金の壺は、なかに入れたアイテムを500Gに変化させる効果を持つ。壺に入っているゴールドはダンジョンから出ると自動的に所持金に加算され、そのぶんの壺の容量ももとにもどるので、下記の手順をくり返せば、手軽にゴールドをかせぎつづけることが可能だ。

- 地上でリレミトの巻物と矢を買う
- ↓
- ダンジョンに入る
- ↓
- 黄金の壺に矢を1本ずつ入れる
- ↓
- リレミトの巻物で地上にもどる（→ 最初にもどる）

⬅アイテムとして持っているゴールドは地上にもどれば所持金に加算されるので、壺を割る必要はないのだ。

TECHNIQUE 96 白紙の巻物の集めかた

邪悪な風穴12～14Fでへんげの壺にアイテムを入れると、白紙の巻物かゴールドのどちらかにしかならない。そこで、TECHNIQUE95のような手順を踏み、邪悪な風穴12～14Fでへんげの壺にアイテムを入れては地上にもどることをくり返せば（＝壺のなかにできたゴールドを所持金に加算することで消していけば）、へんげの壺の容量ぶんの白紙の巻物が入手できるのだ。

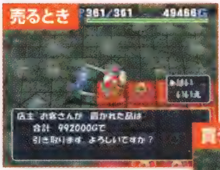
⬅白紙の巻物になる確率はそれほど高くないので、根気良くくり返そう。

TECHNIQUE 97 ちいさなメダルの集めかた

モノカの杖を使ったときに変化するアイテムの候補は、ダンジョンごと、フロアごとに決まっている。邪悪な風穴12～14Fでは、この候補がちいさなメダルかゴールドのみとなっているので、ちいさなメダルを集めるには最適だ。ちいさなメダルを集めるなら、モノカの杖を持ってこのフロアを訪れよう。

TECHNIQUE 98 値切りの指輪で大儲け

店が出現する可能性があるダンジョンに、売却価格の総額が50万Gを超えるアイテムを持ちこもう。具体例としては、容量が6の保存の壺（売却価格750G）に、きれいな指輪を異種合成した盾（売却価格10000G）を入るだけ入れれば、売却価格はひとつにつき60750Gになる。これを大量に用意するのがオススメだ。それらの壺を、ダンジョン内の店でじゅうたんいっぱいに置けば、店の面積がもっともせまい9マスでも54万6750Gで売れる。売った壺すべてを買いもどす場合の値段は、ダンジョン内の店の上限額である99万9999G。値切りの指輪の効果で値下げしてもらえば、半額の49万9999Gで買えるので、「売る」→「値下げしてもらって買う」をくり返すだけで、1回あたり46751Gもの儲けが出る。店の面積が広ければ、一度の売り買いで50万Gの儲けを出すことも可能なのだ。



⬆➡売却価格が50万Gを超えていれば、買値よりも売値のほうが高くなる。銀行をゴールドでいっぱいにするのも簡単だ。

TECHNIQUE 99 1ターンでの最大レベルアップ数に挑戦

TECHNIQUE15(→P.65)の応用編。下記の手順を再現できれば、ポポロと仲間のレベルを、1ターンのうちになんと合計528も上げることが可能だ。

用意するもの

- しあわせのたね……16個
- しんぴの草……1個
- すばやさのたね……1個
- 祈りの巻物……数枚(白紙の巻物かパルプンテの巻物でも可)
- 草の神の壺……3個
- 祝福の壺……数個(容量の合計16以上)
- 保存の壺……1個

準備① 草の神の壺の容量を増やす

トルネコが祈りの巻物を読んで、ふたつの草の神の壺の容量を8まで増やしておく。

←壺の容量は、パルプンテの巻物の効果でも増やせる。

準備② しあわせのたねを祝福する

しあわせのたねを祝福の壺に入れて、祝福された状態にする。すべて祝福したら、割って中身を取り出しておこう。

準備③ ポポロが仲間を連れてダンジョンに入る

操作キャラクターをポポロに交代し、10体の仲間モンスターを連れてダンジョンに入る。持ち物は草の神の壺3個と、祝福されたしあわせのたね16個、そして、すばやさのたねとしんぴの草を入れた保存の壺だ。なお、連れていくのは、上限レベルが99で、現在のレベルが51以下のモンスターにしておこう。また、仲間が勝手に部屋から出ないように、命令はあらかじめ『ここでまってて』にしておくといい。

準備④ ポポロが倍速状態になる

保存の壺を足元に置き、足元の壺からしんぴの草を取り出して持つ。つぎに、足元の壺からすばやさのたねを直接飲んで倍速状態になる。

←アイテムを壺から壺に直接移すことはできないので、しんぴの草を取り出しておこう。

準備⑤ 草の神の壺にしんぴの草を入れる

3つある草の神の壺のうち、容量が8でないものにしんぴの草を入れて、ポポロたち全員をよくきき状態にする。これで準備は完了だ。

←容量が8の草の神の壺は決行時に必要になる。ここではまだ使わないこと。

決行！ しあわせのたねをまとめ入れする

容量が8の草の神の壺に、祝福されているしあわせのたねを8つまとめて入れる。さらに、倍速状態であることを利用し、同じターンにもう一度しあわせのたねのまとめ入れを行なう。

←レベルアップが止まらない。数分後には別人のような強さになっているのだ。

この手順で上がるレベル

- よくきき状態で祝福されているしあわせのたねを使う……3レベルアップ
- 草の神の壺にまとめ入れする数……8個
- レベルアップする人数……ポポロ+仲間10体=11体
- 倍速状態で1ターンに同じ行動を2回

総レベルアップ数　3×8×11×2=**528**

TECHNIQUE 100 放っておくだけでレベルアップ

しあわせの指輪（または「幸」の印が付いている指輪）を装備していると、敵の攻撃でダメージを受けたときに経験値が得られる。この効果を利用し、コントローラの◎ボタンと⊗ボタンを押しっぱなしにして敵から攻撃を受けつづければ、プレイヤーは何もしなくても経験値をかせぎつづけることができるのだ。とくに効率良くかせぐための手順は以下のとおり。

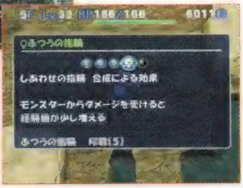
用意するもの

●しあわせの指輪	1～4個
●すばやさのたねかピオリムの杖	1～2個
●世界樹の葉	大量
●ザオラルの巻物	8枚以上
●リレミトの巻物	1枚
●保存の壺	大量

手順① 「幸」の印を重ねがけする

合成で「幸」の印を重ねがけしておけば、印がひとつのときよりも、同じダメージでもらえる経験値の量が多くなる。できれば、4つ重ねがけした指輪を用意したい。

←しあわせの指輪を集めるなら、異世界の迷宮を探索するのがオススメ。



➡「幸」の印を4つ重ねがけした指輪を装備していれば、受けたダメージの約80％を経験値として得られる（→P.303）。

手順② 持ち物を整理する

世界樹の葉とザオラルの巻物は種類ごとにわけて保存の壺に入れておき、ダンジョンに入ったら手順①で用意した指輪を装備しよう。なお、世界樹の葉のうち何枚かは壺の外に出しておき、保存の壺も、ひとつは何も入れないままにしておくこと。

手順③ 敵を強くする

受けるダメージが大きいほど、印の効果でもらえる経験値も多くなる。大ダメージを受けつづけるために、敵の攻撃でわざと倒されては世界樹の葉で復活し、モンスターを強くしよう。壺の外にある世界樹の葉がすべて雑草に変わって復活できなくなる前に、空いている壺に雑草をまとめ入れし、別の壺から世界樹の葉をまとめて取り出すようにするといい。

←限界まで強くなったモンスターからの攻撃なら、一撃で900以上のダメージを受けることも可能だ。

手順④ ザオラルの巻物を貼りつける

世界樹の葉が残りわずかになってきたら、ザオラルの巻物を入れてある壺を投げて割り、巻物をすべて床に貼りつけよう。

なお、壺の容量にもよるが、ザオラルの巻物を8枚以上床に貼りつけるには、ふたつ以上の壺を割る必要があることが多い。ひとつ目の壺を割った直後は、ザオラルの巻物の数が不十分で、復活できないこともままあるので、万一に備え、世界樹の葉を1枚は残しておくこと。

←ザオラルの巻物が8枚以上床に貼りついていれば、ほぼ確実に復活できる。

手順⑤ 敵を倍速2回攻撃にする

効率を上げるため、強くなった敵にすばやさのたねかピオリムの杖を使って、倍速2回攻撃にする。あとは、ひたすら休憩をつづけているだけで、どんどんレベルが上がっていくのだ。風が吹いてきたら、リレミトの巻物を使ってダンジョンから出よう。

小ネタ集

名前入力の便利な機能

未識別のアイテム、白紙の巻物、保存の壺、仲間モンスターに名前をつけるとき、『履歴』という機能を使えば、過去につけた名前を簡単に入力できる。名前を入力する画面で『履歴』を選ぶかSTARTボタンを押せば、過去につけた名前の一覧（＝履歴）が表示されるので、そこから名前を選べば入力の手間がはぶけるわけだ。また、アイテムにかぎり、何文字か入力してから同じ操作をすると、入力された文字と先頭の文字が一致する履歴のみ表示される。なお、名前入力時にはほかにも各ボタンにいろいろな機能が割り振られているので（下表参照）、有効に活用しよう。

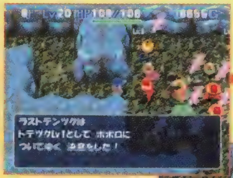
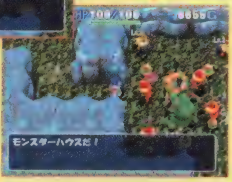
⬅過去につけた名前は、冒険の書ごとに各種類64個まで履歴が残る。

●名前入力時に使用できる機能

ボタン	機能
L1ボタン	文字入力バーを左に移動
R1ボタン	『終わり』にカーソルを移動
R2ボタン	文字入力バーを右に移動
STARTボタン	『履歴』を選択
SELECTボタン	ひらがなとカタカナの切りかえ

今日の友は明日の敵!?

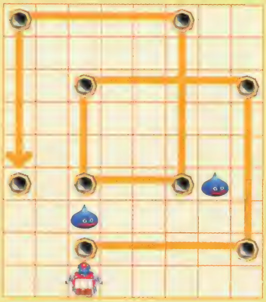
ポポロはモンスターハウスの入口にいるモンスターを倒しても、仲間にしないほうがいい。もし仲間にしてしまうと、つぎのターンには、その仲間モンスターに反応し、モンスターハウス内のモンスターが全員目を覚ましてしまうからだ。

⬆➡仲間になったモンスターが、モンスターハウスに侵入したと見なされる。

１回の行動で何度ワナを踏める？

鉄球のワナで吹き飛ばされたとき、着地地点にワナがあるとそれを踏んでしまう。つまり、もし下図のように鉄球のワナと敵が配置されていたら、ワナが連続して作動することになる。ただし、矢や鉄球などが飛んでくるワナは、１回の行動中に作動する回数が８回までと決まっており、９回目にそうしたワナを踏んでも作動しない。



⬅鉄球のワナに矢印のように吹き飛ばされていく。最後のワナは、矢や鉄球以外のワナであれば、ちゃんと作動する。

偽トルネコの秘密

モンスターが身代わり状態になるか、操作キャラクターがまどわし状態になると、モンスターが偽トルネコになる。一見、本物と偽トルネコはウリふたつだが、じつはこまかな部分がちがうのだ。

本物

偽トルネコ

⬆偽トルネコは色が薄いだけでなく、顔がむくんでいる、ベルトをしていない、などの点が異なる。

⬅偽トルネコが踊り状態になると、なぜかコサックダンスを披露するのだ。

➡もととなるモンスターによっては、偽トルネコの攻撃動作が特殊なものに。

アイテムを拾う動作をカット

アイテムを拾うと、操作キャラクターはアイテムを拾う動作とカバンにしまう動作を連続で行なう。このうち、前者の動作は◎または⊗ボタンでカットが可能。また、拾ってすぐに方向キーを押して移動すると、両方の動作が省略される。

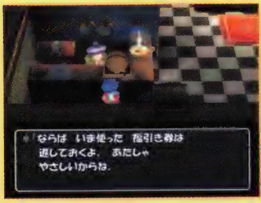
⬆➡アイテムを拾うときに◎か⊗ボタンを押せば、すぐにカバンに入れるため、時間の短縮になる。

別の部屋で誰かがワナを踏むと？

作動させると矢や鉄球が飛んでくるワナは、踏むとワナの位置めがけて矢などが飛んでくる。それらはフロアの外側から飛んでくるので、別の部屋で仲間やモンスターがワナを作動させた場合、操作キャラクターの目の前を、矢や鉄球が突然通過していくことがあるのだ。

ほしくないアイテムは返品可能

所持アイテムが20個あるときに福引き（→P.7）に挑戦し、1～4等を当てると、賞品と引きかえにアイテムをひとつ捨てることになる。ここで賞品の受け取りをあきらめると、いま賞品を当てるのに使った福引き券を返してくれるのだ。これを利用して、あらかじめアイテムを20個持ったうえで福引きに挑戦し、ほしいアイテムが当たるまで賞品を受け取らずにいれば、不要なアイテムで福引き券をムダにすることもなくなる。



⬅いまの福引きをなかったことにできる。とくにゴールドカードを狙うときには有効なテクニックだ。

屋外のダンジョンも邪悪な霧に

邪悪な霧が発生しているあいだ、屋外にあたる部分はすべて霧に包まれている。そのため、山脈の尾根に入るシーンと地上から邪悪な風穴に入るシーン、そして山脈の尾根全体が、紫がかったグラフィックになってしまう。

⬅風光明媚な山脈の尾根も、このとおり。なお、ひかえの間からダンジョンに入る場合は色が変わらない。

店主は休憩中？

ダンジョン内の店で、入れかわり（→P.63）を利用してガーゴイルを店のある部屋の外に出してみよう。そのあとに話しかけると、休憩中だというセリフが聞けるのだ。ガーゴイルを部屋の外に出すには、つるはしなどで部屋の出入口の幅を広げるとやりやすい。なお、ガーゴイルが部屋の外にいる状態で、店の商品を拾ってじゅうたんの外へ出ると、すぐさま泥棒となるので注意。

⬅商品を盗むなとクギを刺される。買い物がしたいときは、ガーゴイルを部屋にもどせばいい。

怒ったロサの叫び

ロサの宝物を手放し、ロサが怒っている状態のときに話しかけると、ロサの残りHPに応じて下表のようにセリフが変わる。

怒っているときのロサのセリフ

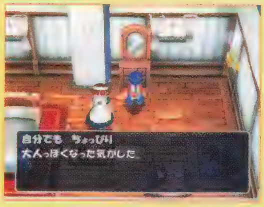
残りHPの割合	セリフ
80%以上	よくも　オイラの大事な　宝物をっ！　トルネコさん　覚悟しろよ～！
79～40%	ああっ！　オイラの大事な　宝物がっ！　ううっ。
39%以下	トルネコさん　ひどいや！　しかも　モンスターにやられてたおれそうだよ　オイラ……。

※怒っている状態でレベルアップしたときにも、残りHPに応じて表内のセリフを言う

小ネタ集

トルネコ&ポポロが鏡でひとこと

エンディング後に、ある条件を満たすことでトルネコの別荘の2階に鏡台が置かれる(→P.13)。この鏡台を調べると、操作キャラクターが鏡を見た感想などのメッセージが表示されるのだ。



←メッセージは共通のものが6種類、トルネコ専用のものとポポロ専用のものが各2種類ずつある。

共通のメッセージ

- 長旅のせいか　ずいぶん　日に焼けたようだ……。
- よく見ると　自分でも　まんざらじゃない気がした。
- いつもより　顔色が　悪い気がする……。
- カガミの手前に　ネネの化粧品が　きれいに並べられている。
- ほんの少し　くもっているのが気になり　その先で　ふいた。
- きれいに　そうじされた　室内が　映っている。

トルネコ専用のメッセージ

- なんとなく　シワがふえたような　気がする……。
- 長旅をした　おかげで　ちょっぴり　やせた気がする。

ポポロ専用のメッセージ

- 自分でも　ちょっぴり　大人っぽくなった気がした。
- やっぱり　自分の顔は　父のトルネコより母のネネに　似てるなあと　思った……。

HIGH&LOWのファンファーレが豪華に

カジノで遊べるポーカーでは、役が完成するとHIGH&LOWに挑戦できる(→P.7)。これに正解すればファンファーレが鳴るのだが、10回連続で正解するとファンファーレの音が豪華版に、15回連続で正解すると超豪華版に、それぞれ変化するのだ。

冒険の進度を示すアイコン一覧

タイトルメニューでゲームをつづきからはじめるとき、カーソルを合わせた冒険の書の各種データとともに、アイコンが表示される。これは、その冒険の書でどの程度ゲームを進めたかを表しているのだ。アイコンの意味は以下のとおり。

アイコンとその意味

	海竜の灯台に聖火を灯した		パズルダンジョンの問題を全問正解した
	トルネコがグレートバレイナ島にたどり着いた		封印の洞くつの99Fを突破した
	ポポロがグレートバレイナ島にたどり着いた		異世界の迷宮の99Fを突破した
	ヘルジャスティス(2回目)を倒した		まぼろしの洞くつの99Fを突破した
	モンスター闘技場でポポロ側が特定回数勝った		不思議の宝物庫の99Fを突破した

片手で楽しめるカードゲーム

カジノで遊べる2種類のカードゲームは、ベット枚数の変更とゲームの中断をのぞき、片手だけで操作できるようにボタンが設定されている。しかも、右手と左手のどちらでも片手プレイが可能だ。

ポーカーの片手プレイ用ボタン

●左手用
カーソル移動……方向キー
50枚ベット、選択終了……L1ボタン
カード選択……L2ボタン

●右手用
カーソルを右に移動……R2ボタン
50枚ベット、選択終了……△ボタン、R1ボタン
カード選択……○ボタン

ブラックジャックの片手プレイ用ボタン

●左手用
カーソル移動……方向キー
100枚ベット、決定……L1ボタン、L2ボタン

●右手用
カーソルを下に移動……R2ボタン
100枚ベット……△ボタン、R1ボタン
決定……○ボタン

SECRET

命令のショートカットボタン

ポポロがダンジョン内で仲間モンスターに命令を出すときは、通常ならコマンドウィンドウを開いて『仲間』を選ぶ必要がある。しかし、L2ボタンを押せば、それだけで『仲間』を選んだことになるのだ。しかも、正面に仲間モンスターがいるときにL2ボタンを押せば、その仲間に対して『命令する』を選ぶ直前の状態になる。隣接する仲間に命令を出すときに便利なショートカットだ。

「冒険の結果」に表示されるメッセージ

操作キャラクターがちからつきると、その原因が「今回の冒険の結果」画面やハイスコア画面などに表示される。多種多様なそれらのメッセージを、以下に紹介しよう。なかには実現するのが難しいものもあるので、すべてのメッセージを見ることに挑戦するのもおもしろいだろう。なお、○○○にはキャラクターやモンスター、ワナの名前が、×××にはアイテム名が、それぞれ入る。

ちからつきた原因リスト

- ○○○に倒された
- ○○○とぶつかって倒れた
- ○○○に足元をなぎ払われた
- ○○○の爆発に巻き込まれた
- ○○○の吐いた炎の息に焼かれた
- ○○○にふきとばされて倒れた
- ○○○に攻撃をはね返された
- ○○○のイオナズンで倒れた
- ○○○の真空斬りで倒れた
- ○○○のマダンテを受けた
- ○○○のムーンサルトで倒れた
- ○○○から聖なるちからで倒れた
- ○○○から不思議な力で倒れた
- ○○○に×××を当てられた
- ○○○から×××で倒れた
- ○○○自身からの×××を受けた
- ○○○からいかずちの杖を受けた
- ○○○から大損の杖を受けた
- ○○○からクオーターの杖を受けた
- ○○○からゴッドスパークの杖を受けた
- ○○○からザキの杖を受けた
- ○○○からトンネルの杖を受けた
- ○○○からふきとばしの杖を受けた
- ○○○から丸得の杖を受けた
- ○○○からもろはの杖を受けた
- ○○○からニフラムの巻物を受けた
- ○○○からの火炎草で燃えつきた
- ○○○からのとじこめの壺にとじこめられた
- お腹が減って倒れた
- くさりきったパンのため倒れた
- 変な呪文のためHPがなくなった
- 窒息して倒れた
- 炎の中で倒れた
- 砂を浴びて倒れた
- 風に飛ばされてちからつきた
- 武器の反動を受けて倒れた
- ふきとばしの矢でふきとんで倒れた
- トゲトゲ床を踏んで倒れた
- 鉄球のワナから鉄球で倒れた
- 地雷の爆発で倒れた
- 大型地雷の爆発で倒れた
- 落石で倒れた
- 落とし穴に落ちてちからつきた
- 火炎の石像に燃やされた
- 爆発の石像が爆発して巻き込まれた
- ビッグモアイの石像につぶされた
- ふきとばしの石像の効果で吹き飛び　倒れた
- メガンテの石像による○○○の爆発で倒れた
- みずからの爆発で倒れた
- デビルアンカーとなり　自爆した
- 爆発の指輪で爆発した
- 時限爆弾の巻物に巻き込まれた
- すてみの巻物で自爆して倒れた
- 大砲の弾が爆発して巻き込まれた
- 火薬壺の爆発に巻き込まれた
- ダイバクハツの巻物による○○○の爆発で倒れた
- イネス（またはロサ）と共に戻された
- 何かのアイテムになった
- いないはずのモンスターになった
- モンスターの姿で聖域の巻物に乗った

トルネコ3 電話相談室リターンズ

…お悩み相談②…
一撃KOダンジョンへゴー！

XOX-10625
ヘルプ！ トルネコ

QUESTION 「適当に相づち打って共感してくれるだけでいいんです。」

Q あんまり楽しいんで電話しちゃいました！ **適当に相づち打って共感してくれるだけでいいんです。**あーホントにまぼろしの洞くつサイコー！

A いきなり存在理由を否定されちゃってますけど。相談する必要がなさそうにハピハピなかたですね……ってまぼろしの洞くつで幸せ気分なんですか？ アイテムは持ちこめないわレベルは1からだわ、そのうえモンスターを倒しても経験値の入らない、永久に一撃で終わる危険がつきまとうあのダンジョンがですか？ **怒りとか哀しみの感情をつかさどる脳機能がマヒしちゃってんじゃないですか？**……失礼、相談員また も取り乱してしまいました。しかしまた一体全体どうしてあの、人にキビしすぎるダンジョンを最高とまで？

Q だってアナタ、何も持ちこんでないんだから失うモノなんてないし、いつちからつきたってどうせレベルは1のままなんだし、とっても気楽じゃないですか。鍛えに鍛えて合成もしまくった剣や盾を無事持ち帰れるかどうか、なんてコトを気にかける必要もない。こんな楽しいダンジョンがほかにありますカー？ ああ、そういう観点ではアイテムをすべて預けたうえでの**いけにえのほら穴もウッキウキ**しますね。ザキの杖投げつけられても、階段下りたとたんマドハンドに取り囲まれてても**全ッ然ツラくない**ですねえ。

A ……いやはや本当に楽しそうな雰囲気が口調のはしばしから伝わってきます。まあ確かにおっしゃることもわからなくはないんです、が……ちがってたら申しわけないんですけど、もしかして最近、**手塩にかけて鍛えた装備をなくされたりしました？**

Q いーえ別に！ 社長にススメられて行った魔物の巣でつかいまに剣を盗まれて、やっと見つけたと思って近づいたらモンスター化のワナを踏み抜いちゃった、なんてコト**ちっとも気にしてない**ですしね！ そのあと気を取り直して封印の洞くつへイイ武器探しに行って、今度はがいこつけんしに弾かれた盾がうしろから現れたゴーストに当たって消えちゃったのも、かえってすがすがしい気分ですよ！ **あー人間ハダカでも生きていけるもんだなあ！**

A せめて異世界の迷宮に行って装備を持ち帰りましょうよ。**まぼろしの洞くつじゃ剣も盾も出ませんよ？** 逃げてばかりじゃ不思議の宝物庫や封印の洞くつの99階は目指せませんよ？

Q 異世界の迷宮は各フロアできっちり経験値を稼いでいかないと行き詰まるので、そのぶんちからつきたときのショックが大きいからイヤです。まぼろしは装備が出ない？ それが「いい」んじゃあないかッ！ もう鍛えようとか合成しようとかする欲も出しようがないですからね！ 宝物庫や封印の99階？ 目指さなーい。**ボクはもうまぼろしだけ潜って生きていくンだ！**

A **精神的にリタイアしちゃってますねえ。**でも、まぼろしの洞くつを極めるってのも大変じゃないですか？ ずっとHP15なんですよ？ うっかり一歩でも余計に進んだら、ガツンとなぐられてまちがいなく終わりますよ？ 失うモノがないって言ったって、しにがみの指輪とか拾ったら持って帰りたくなるでしょうに。

Q 逆に言えばふつうに落ちているおもしろいアイテムはそれくらいだし。一度地上に持って帰れたら、もうあとは決められた階にある宝までたどり着けるか、あるいは失敗かのどちらかでしょう？ すっきりしたもんです。**やられてもちぃとも悔しくないですネー！**

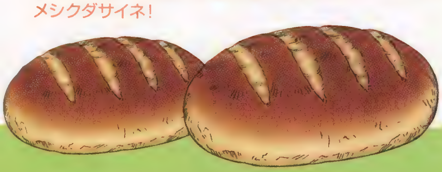
A 69階とかでちからつきたらそうカンタンに立ち直れないと思うんですけどね。まあそこまで行けたら、それだけでもたいしたものではあるんですが……。

Q もうね、あえてポポロで行っちゃいますよ自分！ **巻物なんか拾う意味もなくなる**しラクチンでいいですよ！ 思いどおりに動いてくれない仲間モンスターもいないしね！ リレミトの巻物使うにも地面に置いてからだから激スリリングですヨ！ もう接近されたらおしまい！ ハハハ、何か**一生遊べそうな予感**がしてきましたネ！

A まぁ『不思議のダンジョン』シリーズはそうしたコンセプトですけどね……なんだか相談室を再開してから、**吹っ切れちゃってるというかヤケになってる人ばかりだなぁ。**相談員、自信がなくなってきましたよ。

Q まぼろしはワープの壺もたくさん落ちてて楽しいですな！ 階段の横にひとつ置いておいて、フロアをできるかぎり調べてまわってポチっと押せばすぐにもどれますしね！ たまに壺の横にモンスターがいたりして、**即座になぐられて終わったり**もしますが気にしない！

A ハハハ、気にしませんか。最後にもう一回忠告しておきますけど、ひとつ気持ちを新たに、ポポロで育てた仲間を連れて封印の洞くつで装備を立て直したほうが……ま、いいか。アナタはクロウアンドレアも失くしそうですし。ああ、**もうすでにない**ですか。アハハ、いっそバリナボチャレンジモードで最初からやり直すと、もっと一生遊べる感が増しますよきっと～。オタメシクダサイネ！



CHAPTER 3

モンスター大事典

MONSTER ENCYCLOPEDIA

モンスター大事典 FILE 1

敵モンスター

ダンジョンを探索するときに、もっとも大きな障害となるのが敵モンスターだ。戦いを有利に進めるためにも、彼らが持つ特徴や性質をきちんと理解しておこう。

ダンジョンへ入る前に知っておきたい4つのポイント

1 ONE 出現する種族は決まっている

賢者のほら穴と仙人のほら穴をのぞく29のダンジョンでは、出現するモンスターの候補がフロアごとに決まっている。そのなかからランダムで選ばれた敵が、フロア内に出現するのだ。

⬅フロアによっては、空を飛ぶ敵が多かったり、水のなかに入れる敵が多いなどの特色がある。

➡出現率はモンスターの種類ごとに異なるので、なかにはめったに出会えない敵もいる。

2 TWO 時間の経過で追加出現する

フロア内に現れるモンスターは、操作キャラクターがそのフロアへ移動してきたときに、ランダムで選ばれた場所に出現する。さらに、特定のターン数が経過すると、新たなモンスターがフロア内のどこかに追加出現していくのだ。

⬅大部屋の場合をのぞき、基本的に操作キャラクターがいる部屋にはモンスターが追加出現しない。

3 THREE はじめから眠っていることも

モンスターの種族によっては、出現したときに眠っていることがある。このような敵は、下記の状況になると、それぞれ特定の確率によって目を覚ますのだ。なお、通常の睡眠状態とはちがい、ターンが経過しても起きることはない。

■眠っているモンスターが目覚める状況

- Ⓐ誰かから攻撃やダメージなどを受けた
- Ⓑ操作キャラクターや仲間が同じ部屋のなかで行動を終えた
- Ⓒ操作キャラクターや仲間が特定の距離まで近づいた

※ⒷとⒸは、以下の①～③の状況では目を覚まさない。①操作キャラクターや仲間が透明状態だった、②操作キャラクターが敵と同じ種族に変身していた、③身代わり状態のキャラクターやモンスターがいた

4 FOUR 床の上にあるものを無視する

モンスターは、基本的にツルツル床やトゲトゲ床、ワナなどを無視する。たとえ上に乗ったとしても、それらの効果によってすべったり、ダメージを受けることはなく、ワナも作動しないのだ。また、一部のモンスター以外は、落ちているアイテムも無視して移動を行ない、足元にアイテムがあっても拾おうとしない。

⬅部屋のなかに重力の石像があると、モンスターもワナを踏むほか、トゲトゲ床でダメージを受ける。

モンスターのステータス・・・

モンスターの能力値

MONSTER

モンスターの能力値には右記の3種類があり、それぞれの値はモンスターの種族ごとに決められている。これらの能力値は、アイテムの効果やほかのモンスターの特殊能力の効果などを受けたときに、変動することもあるのだ。

⬅モンスターのなかには、魔法で攻撃力や防御力を変動させるものもいる。

各能力値の役割

HP

どれくらい攻撃に耐えられるかを表し、ゼロになるとちからつきる。行動しても自然に回復しない。

攻撃力

攻撃で与えるダメージに影響。高いほどダメージが大きく、逆にゼロだと通常攻撃を行なわない。

防御力

攻撃を受けたときのダメージに影響。高いほど、受けるダメージが小さくなる。

モンスターにもレベルが決められている

MONSTER

モンスターたちのレベルは、トルネコたちとはちがって、右記のような要素に影響している。基本的に敵モンスターはレベルアップしないが、特定のダンジョンでは、はじめからレベルが高いモンスターが出現することもあるのだ。

⬅敵モンスターは経験値を得ることがなく、しあわせのたねの効果でしかレベルが上がらない。

モンスターのレベルが影響するもの

- 最大HP、攻撃力、防御力の値
- 倒したときに得られる経験値の量(→P.111)
- 身体のサイズ

レベルによる身体のサイズの変化

レベル1

レベル5

⬆Lv1のおおきづちはポポロよりも小さいが、Lv5ならばほとんど同じくらいのサイズになる。ちなみに、レベルが1よりも高いモンスターは、左上にレベルが表示される。

敵のモンスターが"敵"を倒すと?

敵モンスターは、ほかのモンスターやキャラクターをいくら倒しても、それによってレベルアップすることはない。そのかわり、キャラクターやモンスターを1体倒すごとに攻撃力が上がっていき、最高で9段階目まで強くなるのだ。

⬅強くなったモンスターは、身体が赤く点滅する。攻撃されると大ダメージを受けてしまうので、注意すること。

系統

12種類の系統が存在する

MONSTER

本作に登場する大半のモンスターは、「浮遊系」や「スライム系」といった系統に属している。これらの系統は全部で12種類あり、それぞれ下表のような特徴を持っているのだ。

1体のモンスターは最高で3種類の系統に属しているので、各系統の特徴を覚えておけば、的確に対処できるだろう。ちなみに、どの系統にも属していないモンスターも存在する。

←系統の特徴を理解しておかないと、アイテムをムダに消費してしまうことも。

●系統ごとの特徴

系統名	特徴	属するおもなモンスター
浮遊系	・空中を飛行して、水路や谷の上を移動できる ・ウィンドスピアーによる攻撃で受けるダメージが、通常の約1.75倍になる	ホイミスライム、ドラキー、キメラ、ゴースト、ゆうれい、シャドーなど
水系	・水路を移動できる ・水のなかにいるキャラクターやモンスターに通常攻撃が当たる ・オーシャンロッドと銀の爪による攻撃で受けるダメージが、通常の約1.75倍になる	タップペンギー、おばけヒトデ、つのうしがい、しびれマイマイ、スカイフロッグ、ガニラス、アイアンタートル、デビルアンカーなど
炎系	・爆風に巻きこまれても消滅せずに、1ダメージを受ける ・ドラゴンキラーによる攻撃で受けるダメージが、通常の約1.35倍になる ・アイスソードによる攻撃で受けるダメージが、通常の約1.75倍になる	スライムブレス、ファイヤーケロッグ、はりせんもぐら、ベビーニュート、ドラゴン、ヘルジャスティスなど
スライム系	・「スライム」の印が付いた剣による攻撃で受けるダメージが、通常の約1.75倍になる	スライム、ホイミスライム、スライムブレス、スライムエンペラーなど
ゾンビ系	・HPを回復する効果で同じ量のダメージを受ける ・倒されたときに特定の確率で墓を落とす ・落ちている墓からモンスターを復活させる ・ゾンビキラーによる攻撃で受けるダメージが、通常の約1.75倍になる	ミイラおとこ、くさった死体、リビングデッド、グール、がいこつけんし、シャーマン、ゾンビマスター、バーサーカーなど
悪魔系	・デーモンバスターによる攻撃で受けるダメージが、通常の約1.75倍になる	デーモントード、ベビーサタン、バズズ、あくましんかん、ランガーなど
爆弾系	・水をかけられると封印状態になる ・ボンバーキラーによる攻撃で受けるダメージが、通常の約1.75倍になる	デビルアンカー、ばくだん岩、メガザルロック、ようがんまじん、パプリンなど
人形系	・ドールクラッシャーによる攻撃で受けるダメージが、通常の約1.75倍になる ・一部の特殊能力が、人形よけの指輪で無効化される	うごくせきぞう、だいまじん、キラーマシン、メタルハンター、パペットマン、ミステリドールなど
剣系	・水をかけられると攻撃力が1／2に下がる ・装備外しのワナの効果を受けると、攻撃力と防御力が激減する	グレイトマーマン、いたずらもぐら、さまようよろい、さつじんきなど
技系	・一部の特殊能力が、技封じの指輪で無効化される	しびれくらげ、さそりかまきり、マドハンド、笑いぶくろ、どぐう戦士など
魔法系	・一部の特殊能力が、魔封じの指輪やマホトーンの石像で無効化される	タップペンギー、メイジキメラ、スペクテット、まどうし、コロマージなど
杖系	・ゾンビマスターの特技を受けると、封印状態になる	シャーマン、きめんどうし、まどうし、きとうし、はねせんにんなど

特殊能力

特殊能力と特技

MONSTER

多くのモンスターは、トルネコたちにはない固有の特殊能力を持っている。特殊能力には、こちらに大ダメージを与えたり状態変化を引き起こすものや、HPを回復させるものなど、さまざまな種類があるのだ。そのなかで、右記の両方の特徴を持つ特殊能力は、"特技"と呼ばれる。

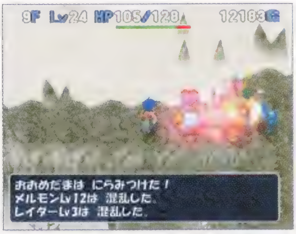
特技の特徴

- イカリ状態になったモンスターが、自分の行動順でかならず使用する
- 操作キャラクターがモンスターに変身すると、『特技』コマンドで使用できる

特殊能力の効果範囲

MONSTER

特殊能力には、効果を与える範囲がそれぞれ決められている。使用者に効果があるもの以外は、おもに右表のようになっているのだ。



⬆特殊能力の効果範囲を知っていれば、それを受けないように戦うことができる。

特殊能力が効果をおよぼす範囲のちがい

効果範囲	解説
正面1マス	自分の正面1マスにいる、1体の相手に効果を与える。基本的に、壁の角を越えて効果を与えることはできない
周囲8マス	自分の周囲8マスにいる、すべてのキャラクターやモンスターに効果を与える。壁の角を越えて効果を与えられる
遠距離	縦、横、斜めのいずれかの直線上に攻撃を飛ばして、もっとも近い相手に効果を与える。攻撃は壁の角を越えて飛ぶ
部屋内	同じ部屋にいる、すべての味方や敵に効果を与える。通路では、自分から1～2マス先(→P.272)までの範囲になる
視界内	同じ部屋のなかと、部屋の周囲1～2マス先までにいる、すべての味方や敵に効果を与える。通路での範囲は「部屋内」と同じ
フロア内	同じフロアにいる、すべての味方や敵に効果を与える

特殊能力への対処法

MONSTER

モンスターが持つ特殊能力は、右表のようなもので使用を封じたり、効果を無効化することができる。戦いのさいには活用していこう。

⬅相手を混乱状態や踊り状態などにすると、特技に分類される特殊能力を使ってこなくなる。

モンスターの特殊能力を封じられるものの例

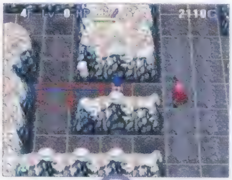
名前	解説
封印の杖	相手を封印状態にすることで、特殊能力を封じる。一部の例外をのぞき、相手が持つすべての特殊能力を封じられる
各種指輪	魔封じの指輪や技封じの指輪、人形よけの指輪など、指輪の種類に対応した特殊能力を封じられる
マホトーンの石像	魔法系のモンスターが持つ、一部の特殊能力の効果を打ち消す

行動

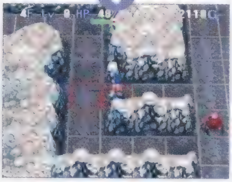
モンスターの基本的な行動

MONSTER

敵モンスターは、基本的に通路に沿って移動し、複数の出口がある部屋などにくると、ランダムで選ばれた方向へ進んでいく。ただし、移動中に操作キャラクターや仲間といった"敵"を見つけると（下記参照）、ランダムでの移動をやめて、特定の行動をとるようになるのだ。



⬅部屋から2マス先にいると、部屋のなかのモンスターはこちらを見つけて追ってくる。



⬅部屋から3マス離れた位置まで移動すれば、敵はこちらを見失ってほかの場所へ向かう。

●モンスターが敵を見つける状況

- ●自分と同じ部屋か、その部屋の周囲1～2マス先に敵がいる
- ●通路では、自分から1～2マス先までの範囲に敵がいる

※浮遊系モンスターは、谷があるフロアでのみ、どこにいても敵を見つける

モンスターが"敵"を見つけたときの行動

MONSTER

操作キャラクターや仲間を見つけると、敵モンスターは最短距離で近づこうとする。ただし、一部のモンスターは右表のような行動パターンを特殊能力として持っており、通常のモンスターとは移動のしかたなどが異なるのだ。

⬅通常と異なる行動は特殊能力なので、封印状態などにすると行なわなくなる。

●敵モンスターの特殊な行動

行動の種類	行動の内容
瞬間移動	1回の行動で、同じ部屋にいる敵の正面か、周囲8マスのどこかに移動する。通路ではふつうに移動する
気まぐれ	基本的には敵へと近づこうとするが、ときおり関係のない方向へ移動する
ようす見	敵とつねに1～2マス距離を空けようとする。基本的に自分から敵に隣接することはない
逃走	できるだけ敵から遠ざかろうとする。敵と隣接しても攻撃を行なわない

身代わりがいるときの行動

敵モンスターは、身代わりの石像や身代わり状態のモンスターなどを最優先で攻撃し、そのあいだは操作キャラクターたちを無視する。このとき、複数の相手に効果のある特殊能力を使われても、操作キャラクターや仲間は影響を受けないのだ。

⬅部屋のなかに身代わりの石像があると、大半の敵は特技を使わずに通常攻撃だけを行なう。

経験値&アイテム

倒したときに得られる経験値の量

MONSTER

敵モンスターを倒すと経験値を得ることができるが、その量は敵モンスターの種族ごとに設定されている「基本経験値」と、倒した敵のレベルによって決まる。同じ種族のモンスターを倒した場合でも、敵のレベルが高いほど多くの経験値を得られるのだ。また、誰が敵を倒したかによって、それぞれの得られる経験値の量が右表のように変化する。

敵を倒したキャラクターによる経験値の量の変化

敵を倒したキャラクター ＼ 得られる経験値	操作キャラクター	仲間キャラクター	仲間モンスター
操作キャラクター	×1	×0.5	得られない
仲間キャラクター	×1	×1	—
仲間モンスター	×1	—	×1

モンスターがアイテムを落とす法則

MONSTER

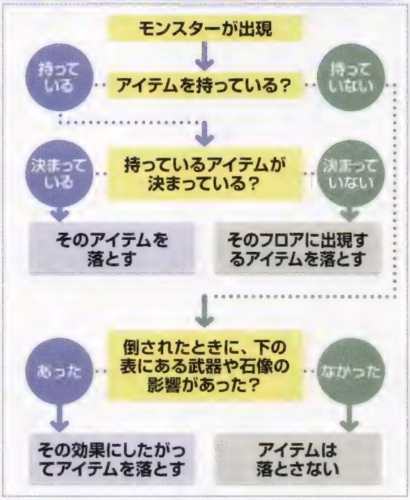
一部の敵モンスターは、アイテムを持った状態で出現することがある。持っているアイテムの種類は、そのフロアに落ちていることがあるものと同じだが、つねに決まったアイテムを持っているモンスターもいるのだ。

敵がアイテムを持っていた場合、おもに経験値を得られる方法で倒すと、その敵はアイテムを落とす。また、アイテムを持っていない敵は、右下の表の石像や剣の効果がある状況で倒すと、対応したアイテムを落とすようになっている。

⬅アイテムを持っている敵は、転んだときやアイテム弾き攻撃などを受けたときにもアイテムを落とす。

➡パンの石像などがあっても、アイテムを持っていた敵は、かならずそのアイテムを落とす。

モンスターがアイテムを落とす流れ



モンスターが落とすアイテムに影響するもの

名前	効果
ゴールドの石像	ゴールドを落とす
パンの石像	パンを落とす
ゴールドウィップ	特定の確率でゴールドを落とす
ブレッドハンド	特定の確率でパンを落とす
ベビーフォーク	特定の確率でアイテムを落とす

モンスター大事典 FILE ②

仲間モンスター

ポポロは強力な武器や盾を装備できないかわりに、仲間モンスターという心強い味方を持つ。仲間をどれだけ活用できるかが、冒険を成功させるカギとなるのだ。

仲間モンスターの特徴

ONE ① 敵を倒すと成長していく

仲間モンスターは、操作キャラクターなどと同じように、敵を倒すと経験値を得ることができる。そして、経験値がたまるとレベルが上がり、能力値が成長して強くなるのだ。

←経験値が得られるのは、仲間モンスターが自分で敵を倒したときだけ。

TWO ② ◎ボタンで話しかけられる

ポポロが仲間モンスターのほうを向いている状態で◉ボタンを押すと、その仲間に話しかけることができる。このときの仲間のセリフは、残りHPの割合によって変化するのだ（→P.228）。なお、ポポロや仲間モンスターが下記の状態だと、話すことができないので注意。

■仲間に話しかけられない状態変化

●混乱状態	●バーサーカー状態
●踊り状態	●封印状態
●睡眠状態	●イカリ状態
●鉄化状態	●透明状態
●氷結状態	●変身状態
●めつぶし状態	●身代わり状態
●まどわし状態	●洗脳状態
●おびえ状態	

THREE ③ HPが自然回復する

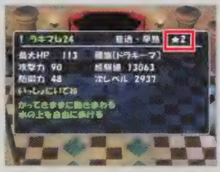
敵モンスターとはちがい、仲間モンスターは行動するごとに残りHPが回復していく。敵からダメージを受けたときは、こまめに休憩を行なっていれば、ちからつきる危険を減らせるのだ。

←残りHPが少なくなると、頭の上のハートマークが点滅し、話しかけたときのセリフも弱気なものに。

←休憩などでターンを経過させると、残りHPが自然に回復。セリフも元気なときのものにもどる。

FOUR ④ モンスター闘技場で戦える

カジノにあるモンスター闘技場では、仲間モンスターを出場させることができる。仲間が勝ち残れば、賞品がもらえるのだ（→P.9）。



←仲間のステータス画面の右上には、闘技場で勝ち残った回数が表示される。

モンスターを仲間にする・・・

仲間にする方法

MONSTER

操作キャラクターがポポロのときは、通常攻撃で敵モンスターを倒すと、特定の確率でそのモンスターが仲間になってくれる。モンスターが仲間になる確率は下記の要素によって決まり、これらの要素が低すぎる場合は、いくら敵を倒しても仲間になってくれないのだ(→P.255)。

ちなみに、ヘルジャスティス以外のモンスターは、すべて仲間にすることができる。

仲間になるかどうかを決める要素

- ポポロのレベル(高いほど仲間になりやすい)
- ポポロが装備している爪の種類(クロウアンドレア>ゴールドクロウ>銀の爪>うみどりの爪の順に仲間になりやすい。エレファントクロウの場合は絶対に仲間にならない)
- 倒したモンスターの仲間になりやすさ

⬅ポポロが通常攻撃で、敵モンスターにトドメを刺す。ほかの仲間が倒してしまわないように注意。

➡運が良ければ、倒したモンスターが仲間になってくれる。『はい』を選んで、名前をつけよう。

仲間にならないこともある

MONSTER

敵モンスターは、通常攻撃で倒していればかならず仲間になるというわけではない。仲間になる確率がどんなに高くても、右記のような状況で倒した場合は、基本的に仲間にならないのだ。

⬅ポポロが水のなかにいるときは、水系以外のモンスターを倒しても仲間にならない。

モンスターが仲間にならない状況の例

- ポポロが混乱状態、めつぶし状態、まどわし状態、封印状態、透明状態、変身状態などになっていた
- ポポロが聖域の巻物の上に乗っていた(例外あり)
- ポポロが敵から通常攻撃を受けない場所(水や壁のなか)にいた
- ポポロが敵と隣接していなかった
- 敵がまどわし状態、身代わり状態、洗脳状態のいずれかになっていた
- 敵がアイテムや墓を落とした
- 敵がザオラルの巻物やメガザルの効果によって復活した
- 暗黒の間か、まぼろしの洞くつで敵を倒した

連れて歩ける仲間の数

ポポロが連れて歩ける仲間の数には制限があり、最大で10体までとなっている。そのため、仲間を10体連れていると、倒したモンスターを仲間に加えられないのだ。目当てのモンスターを仲間にし損ねないよう、連れていく数には注意すること。

⬅仲間の数が多すぎると、倒したモンスターが仲間になりたがっても、連れて行くことはできない。

仲間の管理・・・

一時的な仲間と本当の仲間

MONSTER

新しく仲間になったばかりのモンスターは、「一時的な仲間」に過ぎず、そのダンジョンのなかでポポロがちからつきたり、仲間モンスター自身が倒されると、いなくなってしまう。

しかし、新しい仲間と一緒にダンジョンの外へ出れば、その仲間はモンスター預かり所に登録されて、「一時的な仲間」から「本当の仲間」に変わる。それ以降は、探索中にちからつきるとダンジョンへ入る前の状態にもどされるものの、預かり所でふたたび冒険に加えられるのだ。

⬅モンスターを仲間にしても、ダンジョンを出る前にちからつきると、その仲間とは二度と会えなくなってしまう。

⬅預かり所に登録されたモンスターは、頭の上のハートマークが濃いピンク色になる。

モンスター預かり所で管理する

MONSTER

世界の各地にあるモンスター預かり所では、仲間モンスターに関するさまざまなことが行なえる（右表参照）。ダンジョンの探索へ向かうときなどには、こまめに立ち寄るといい。なお、預かり所には、200体まで仲間を登録できる。

●モンスター預かり所がある場所

地名	ある場所
メタル王の城	城内の右側手前にある柱のそば
海底の家	建物の右下側にある部屋のなか
旅人の祭壇	試練の道への階段のそば
マタム・クラコスのバザー	右側にある指輪の専門店の奥
コスタリベラ	カジノへの階段のそば（エンディング前）
	モンスター闘技場のそば（エンディング後）
プチットの村	村の左上にある宿屋のなか（※1）

※1……プチット族を全員救出したあと

●モンスター預かり所でできること

コマンド	解説
冒険に加える	選択した仲間モンスターを、ダンジョンの探索に加える
冒険から外す	選択した仲間モンスターを、ダンジョンの探索からはずす
ステータス	仲間モンスターの能力値や成長タイプ、特殊能力などの解説を見る
命令する	ポポロが現在覚えている命令を、選択した仲間モンスターに出す
名前の変更	仲間モンスターにつけている名前を、新しいものに変更する
別れる	選択した仲間モンスターを登録から消す。その仲間とは二度と会えない

ダンジョン内ではできることが少ない

MONSTER

ダンジョンのなかでも仲間を管理するコマンドを実行できるが、預かり所にくらべて種類は少ない（右表参照）。なお、『冒険から外す』コマンドを実行した場合、その仲間はちからつきたと見なされてしまうので、注意すること。

●ダンジョンのなかでできること

コマンド	解説
ステータス	仲間モンスターの能力値などを見る
命令する	隣接している仲間モンスターに命令を出す
冒険から外す	選択した仲間モンスターを探索からはずす

成長

レベルアップと上限レベル

MONSTER

それぞれのモンスターには、レベルアップの限界を示す「上限レベル」が設定されている。大半のモンスターはポポロと同じくLv99まで成長するが、一部には上限レベルが低く、Lv5や9などで成長が止まるモンスターもいるのだ。ちなみに、出現時からレベルの高いモンスターは、そのレベルのまま仲間になるため、すでに上限レベルに達していることもある。

⬅南海の地下道には、上限レベルのLv5になっているおおきづちが現れる。

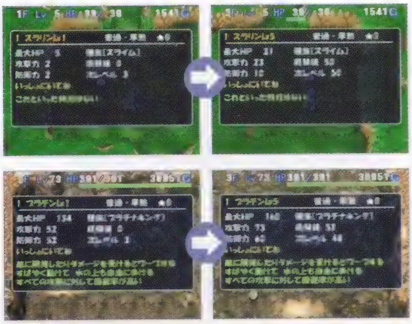
成長のしかたは成長タイプで決まる

MONSTER

仲間モンスターのレベルアップに必要な経験値の量や、能力値の上がりかたは、ステータス画面に表示される「成長タイプ」によって決まる。右のグラフは、各成長タイプごとにLv99までの能力値の上がりかたを表したもの。防御力しか上がらないという極端なタイプもあるので、育てる仲間を選ぶときは注意しよう。ちなみに、出現時からレベルが高い敵の能力値も、この成長タイプによって決められている。

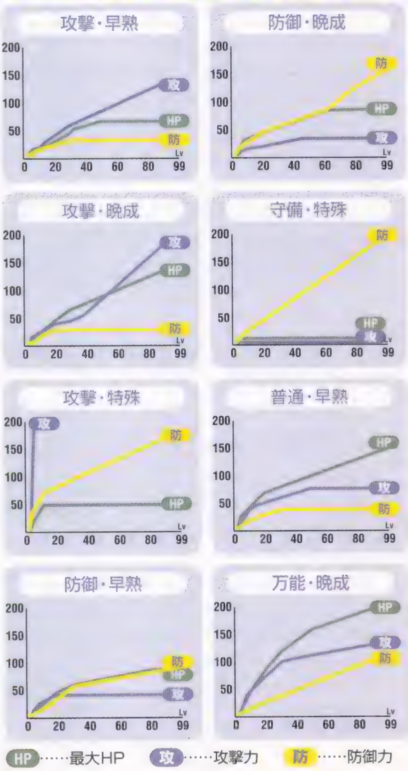
成長タイプが影響するもの

- レベルアップに必要な経験値の量
- レベルアップ時に成長する能力値の種類と上昇量



⬆成長タイプが同じだと、レベルアップ時に上がる能力値の量も同じ。この2体のちがいは、Lv1のときの基本能力値だけだ。

成長タイプごとの能力値の上がりかた



成長タイプ別 能力値成長表

8種類ある成長タイプのそれぞれについて、レベルアップ時に上がる能力値の量と、必要な経験値を紹介しよう。仲間モンスターを育てるときの参考にしてほしい。なお、表内の能力値は、Lv1のときの基本能力値に加えられる上昇量である点に注意。たとえば、成長タイプが攻撃・早熟のキメラの場合、Lv1だと攻撃力は30なので、Lv3になると4上がって34になるというわけだ。

成長タイプ 攻撃・早熟

レベル	最大HP	攻撃力	防御力	必要な経験値
2	+3	+2	+2	10
3	+6	+4	+4	30
4	+9	+6	+6	60
5	+11	+8	+8	120
6	+13	+11	+9	160
7	+15	+14	+10	300
8	+17	+17	+11	500
9	+19	+20	+12	750
10	+21	+23	+13	1000
20	+35	+47	+23	9500
30	+47	+62	+33	42000
40	+58	+72	+33	145000
50	+67	+82	+33	410000
60	+67	+92	+33	710000
70	+67	+102	+33	1120000
80	+67	+112	+33	1620000
90	+67	+122	+33	2180000
99	+67	+131	+33	9990000

成長タイプ 攻撃・特殊

レベル	最大HP	攻撃力	防御力	必要な経験値
2	+10	+70	+30	100000
3	+15	+140	+35	200000
4	+20	+200	+40	300000
5	+25	+260	+45	400000
6	+30	+310	+50	500000
7	+35	+360	+55	600000
8	+40	+410	+60	700000
9	+45	+460	+65	800000
10	+50	+510	+70	900000
20	+50	+536	+86	1900000
30	+50	+556	+96	2900000
40	+50	+576	+106	3900000
50	+50	+595	+116	4900000
60	+50	+605	+126	5900000
70	+50	+615	+136	6900000
80	+50	+625	+146	7900000
90	+50	+635	+156	8900000
99	+50	+644	+165	9990000

成長タイプ 攻撃・晩成

レベル	最大HP	攻撃力	防御力	必要な経験値
2	+3	+5	+1	45
3	+6	+9	+2	200
4	+9	+12	+3	600
5	+12	+14	+4	1000
6	+15	+16	+5	1600
7	+17	+18	+6	2500
8	+19	+20	+9	3500
9	+21	+22	+12	4500
10	+23	+23	+15	5500
20	+43	+42	+31	130000
30	+63	+47	+31	280000
40	+73	+58	+31	380000
50	+83	+78	+31	480000
60	+93	+98	+31	580000
70	+103	+118	+31	1090000
80	+113	+138	+31	1690000
90	+123	+158	+31	2310000
99	+132	+176	+31	9990000

成長タイプ 防御・早熟

レベル	最大HP	攻撃力	防御力	必要な経験値
2	+4	+5	+2	35
3	+8	+10	+4	100
4	+11	+14	+6	300
5	+14	+17	+8	600
6	+17	+20	+10	1000
7	+20	+22	+12	1500
8	+23	+24	+14	2000
9	+26	+26	+16	2500
10	+29	+28	+18	3000
20	+49	+40	+38	11000
30	+59	+40	+56	45000
40	+64	+40	+61	145000
50	+69	+40	+66	410000
60	+74	+40	+71	710000
70	+79	+40	+76	1120000
80	+84	+40	+81	1620000
90	+84	+40	+86	2180000
99	+84	+40	+91	9990000

成長タイプ 防御・晩成

レベル	最大HP	攻撃力	防御力	必要な経験値
2	+8	+2	+6	55
3	+15	+4	+11	300
4	+21	+6	+15	900
5	+26	+8	+18	1300
6	+30	+10	+21	2000
7	+33	+12	+23	3500
8	+35	+14	+25	5000
9	+36	+15	+27	7500
10	+37	+16	+29	10000
20	+47	+21	+48	130000
30	+57	+26	+58	280000
40	+67	+31	+68	380000
50	+77	+35	+78	480000
60	+86	+35	+88	580000
70	+86	+35	+108	1090000
80	+86	+35	+127	1690000
90	+86	+35	+142	2310000
99	+86	+35	+158	9990000

成長タイプ 普通・早熟

レベル	最大HP	攻撃力	防御力	必要な経験値
2	+8	+9	+2	3
3	+15	+14	+4	10
4	+21	+18	+6	30
5	+26	+21	+8	50
6	+30	+24	+10	100
7	+33	+27	+12	150
8	+36	+30	+14	200
9	+39	+33	+16	300
10	+42	+36	+18	500
20	+67	+51	+30	5000
30	+77	+61	+40	42000
40	+87	+71	+40	145000
50	+97	+76	+40	410000
60	+107	+76	+40	710000
70	+117	+76	+40	1120000
80	+127	+76	+40	1620000
90	+137	+76	+40	2180000
99	+146	+76	+40	9990000

成長タイプ 守備・特殊

レベル	最大HP	攻撃力	防御力	必要な経験値
2	+0	+0	+3	100
3	+0	+0	+6	350
4	+0	+0	+9	900
5	+0	+0	+12	1300
6	+0	+0	+15	2000
7	+0	+0	+18	3500
8	+0	+0	+21	5000
9	+0	+0	+24	7500
10	+0	+0	+26	10000
20	+0	+0	+46	130000
30	+0	+0	+66	380000
40	+0	+0	+86	820000
50	+0	+0	+106	1320000
60	+0	+0	+126	1920000
70	+0	+0	+146	2520000
80	+0	+0	+166	3120000
90	+0	+0	+186	3810000
99	+0	+0	+204	9990000

成長タイプ 万能・晩成

レベル	最大HP	攻撃力	防御力	必要な経験値
2	+5	+10	+2	150
3	+10	+16	+4	500
4	+15	+21	+6	1300
5	+20	+26	+8	2500
6	+25	+31	+10	4000
7	+30	+36	+12	8000
8	+35	+39	+14	16000
9	+40	+42	+16	20000
10	+45	+45	+18	30000
20	+93	+74	+28	280000
30	+122	+94	+38	640000
40	+142	+106	+48	1040000
50	+161	+111	+58	1540000
60	+171	+116	+68	2040000
70	+181	+121	+78	2540000
80	+191	+126	+88	3040000
90	+201	+131	+98	4600000
99	+210	+136	+107	9990000

命令

仲間モンスターは命令でコントロールできる

MONSTER

仲間モンスターの行動は、ポポロが出す命令によってコントロールすることができる。それぞれの仲間ごとに別々の命令を出せるので、その仲間の能力や周囲の状況などに応じて、的確な行動をとらせることが可能だ。なお、ポポロは最初、2種類の命令しか出すことができないが、レベルが上がると新しい命令を覚えていき、最終的には7種類の命令を出せるようになる。

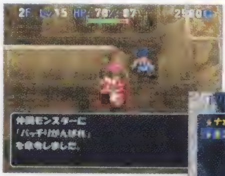
←通常は逃げまわるメタルスライムも、命令を出せばそのとおりに行動する。

命令を出せる状況

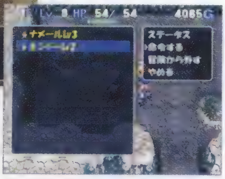
MONSTER

ダンジョンのなかでは、ポポロの周囲8マスにいる仲間モンスターに、命令を出すことができる。命令を出したときは行動したと見なされないので、状況に応じてこまめに出すのもいいだろう。ただし、ポポロや仲間モンスターが◎ボタンで話しかけられない状態(→P.112)だと、命令を出すことはできない。

ちなみに、モンスター預かり所では、冒険に加えていない仲間にも命令を出すことが可能だ。



←話しかけるときとはちがい、壁の角をはさんだ場所にいる仲間にも、命令を出すことができる。



→仲間のほうを向いてからL2ボタンを押すと、コマンドを実行するまでの手間が減る(→P.103)。

命令は全部で7種類

MONSTER

それぞれの命令による仲間の行動と、ポポロがその命令を覚えるレベルは、以下のようになっている。ちなみに、一度覚えた命令はレベルが下がっても忘れることはない。ただし、Lv1からはじまるダンジョンに入ったときは、覚えている命令もLv1で出せる2種類にもどされてしまう。それ以外の命令を仲間に出していた場合は、『バッチリがんばれ』に変更されるので注意。

バッチリがんばれ　覚えるレベル 1

基本的にポポロのあとについて移動し、敵モンスターを見つけると積極的に攻撃を仕掛けに行く。ただし、逃げまわったり、相手と距離を空けるなどの行動を、特殊能力として持っている場合は、そちらを優先して行なう。

←身代わりの石像があると、そばに近づいたまま移動しなくなる。

いっしょにいてね

覚えるレベル 1

できるだけポポロにくっついて行動しようとする。単独行動をさせたくない仲間には、この命令を出しておくといい。なお、身代わりの石像には近づかないが、身代わり状態のモンスターがいると、そちらへ行ってしまう。

←ポポロのあとをついてくるので、地雷を踏んでしまうと、被害が大きい。

ここでまってて

覚えるレベル 10

命令を出した場所から、仲間モンスターが移動しようとしなくなる。入ろうとした部屋のなかに変化の石像が見えたときや、仲間に戦わせると危険な敵モンスターがいたときなどは、この命令を出して待機させるといい。

←自分から移動することはないが、ポポロと場所を入れかわることはできる。

かってにしてね

覚えるレベル 5

ポポロの存在を無視して、そのモンスターに設定されている本来の行動をとる。最大HPや防御力が高く、単独で行動しても倒される心配の少ない仲間に出すといい。なお、身代わりの石像には、自分から隣接しに行く。

←遠距離攻撃をする仲間に出して先を歩かせれば、背後から撃たれずにすむ。

とにかくにげて

覚えるレベル 15

ポポロや敵モンスターを見つけると、逃げまわるようになる（仲間モンスターからは逃げない）。この命令を出している仲間モンスターは、混乱状態やめつぶし状態などにならないかぎり、通常攻撃や特技を行なわない。

←自爆する敵に出会ったときなどは、この命令を出して仲間を避難させよう。

いのちだいじに

覚えるレベル 5

通常は『バッチリがんばれ』と同じように行動するが、残りHPが30％未満になると、敵から逃げまわるようになる。連れている仲間の数が多くて、ホイミの杖での回復が間に合いそうにないときなどに利用しよう。

←残りHPが減ると、ポポロや身代わり状態のモンスターからも逃げまわる。

とくぎつかうな

覚えるレベル 20

仲間が特技を使わなくなる。通常攻撃をさせたいときや、特技を使うとかえって不利な状況になるときなどに利用するといい。なお、はぐれメタルやメタルキング、プラチナキングは、命令を出していても特技でワープする。

←特技を持っていないと見なされるので、イカリ状態でも通常攻撃を行なう。

モンスター大事典 FILE ③

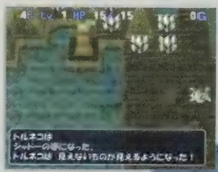
モンスターへの変身

操作キャラクターは、アイテムや石像の効果によって、モンスターに変身することがある。通常とはちがう能力が使えるようになるので、冒険にうまく活用しよう。

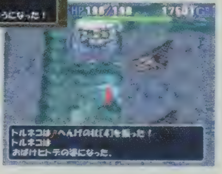
……変身したときの特徴……

① ONE 特殊能力が身につく

トルネコやポポロが変身状態になると、基本的にそのモンスターが持っている特殊能力をすべて身につけることができる。また、変身したモンスターの系統によっては、空を飛んで移動したり、水のなかに入ることもできるのだ。



⬅変身したモンスターが持っている特殊能力を、最大限に活用していこう。

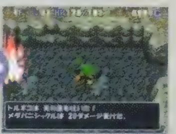


➡水系のモンスターに変身すれば、通過の指輪がなくても水路を移動できる。

② TWO 『特技』コマンドが使える

変身状態になっているあいだは、『道具』コマンドが『特技』に変化する。これを実行すれば、変身しているモンスターが持つ特殊能力のうち、特技に分類されるものを自由に使えるのだ。

⬆コマンドメニューの左上にある『特技』を選択。



⬆持っている特技を使って、敵を攻撃できる。

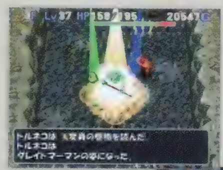
③ THREE 仲間に攻撃される

モンスターの姿になっている操作キャラクターは、敵モンスターだけでなく、仲間からも攻撃されるようになる。ただし、操作キャラクターと同じ種族の敵だけは攻撃してこない。

⬅同じ種族の敵が出現時から眠っている場合は、たとえ隣接しても目覚めない。

④ FOUR 能力値や状態は変わらない

操作キャラクターの能力値や、装備している武器や盾の強さは変身しても変わらない。また、一部の剣をのぞき、装備しているアイテムの特殊な能力も、そのまま利用できる。



⬅透明状態以外の状態変化は、モンスターに変身したあとも解除されない。

➡作動したワナから受ける効果も、操作キャラクターのときと同じだ。

変身の活用

変身する方法

MONSTER

モンスターに変身する方法はおもに3種類あり、それぞれ下記のような特徴を持っている。変身の巻物以外は、何に変身するかランダムで決まるが、右記のモンスターに変身することはない。ちなみに、これら以外にも、モノカの杖やミミックの杖を使えばミミックへの変身が可能だ。

変身できないモンスター

- マドハンド
- ブラッドハンド
- モシャスナイト
- ひょうがまじん
- ようがんまじん
- ひとくいばこ
- ガーゴイル
- ヘルジャスティス

変身する方法によるちがい

変身の巻物

トルネコのみ使用可能。くさった死体やドラゴンなど、10種類のモンスターのなかから好きなものに変身できる(→P.342)。

へんげの杖

そのフロアに出現するモンスターのうち、ランダムで選ばれたものに変身する。望みどおりに変身できるかは運しだいだ。

変化の石像

作動したときの効果は、へんげの杖と同じ。石像の場合は、いつ作動するかわからないので、有効に活用するのは難しい。

もとの姿にもどるには？

何らかの方法でモンスターに変身したあとは、『足元』コマンドのかわりに表示される『戻る』を選択すれば、自由にもとの姿にもどることができる。それ以外にも、右記のような状況になると、変身状態は自動的に解除されるのだ。

変身状態が解除される状況

- 40回行動した
- 万能の杖の効果を受けた
- ばくだん岩などに変身して自爆した
- タマゴロンやワンダーエッグに変身したときに、特殊能力によって殻が割れた

変身によるメリットとデメリット

MONSTER

変身状態になることで得られるメリットは多いが、逆にいくつかのデメリットも存在する。冒険に役立てるには、それぞれをきちんと知っておくことが大切だ。おもなメリットとデメリットを右にまとめたので、参考にしてほしい。

←変身中はレベルアップしないかわりに、どろにんぎょうの特技でレベルが下がることもない。

変身状態でのおもなメリット

- モンスターの特殊能力が身につく
- 自由にモンスターの特技を使える
- 移動時にワナを踏まない(重力の石像がない場合のみ)
- 同じ種族の敵モンスターから攻撃されない
- アイテムや所持金を盗まれない

変身状態でのおもなデメリット

- アイテムを拾えず、使えない
- 仲間から攻撃される
- 聖域の巻物の上に乗るとちからつきる
- レベルアップしない(経験値がたまっていた場合は、変身状態の解除後にレベルが上がる)

モンスター完全リスト

★リストの見かた★

❶ **モンスターのタイプ**……モンスターの外見をもとに、本書が独自に分類したタイプ。

❷ **CG**……モンスターの外見。

❸ **種族名**……モンスターの種族名。

❹ **系統**……モンスターが属する系統（→P.108）。

❺ **成長タイプ**……そのモンスターの成長タイプ（→P.115）。

❻ **所持アイテム**……出現時に持っていることがあるアイテム。「（フロアアイテム）」は、フロア内に落ちている可能性があるアイテムのいずれかを持っていることを、「——」は絶対にアイテムを持っていないことを表す。

❼ **上限レベル**……そのモンスターが成長できる、最大のレベル。

❽ **基本能力値**……そのモンスターがLv1のときの能力値。

❾ **基本経験値**……そのモンスターがLv1のときに、倒すと得られる経験値の量。

❿ **眠っている確率**……出現時から眠っている確率。「☆」が多いほど確率が高く、「☆」が3個のモンスターは出現時にかならず眠っている。「——」は、出現時にかならず起きていることを表す。

⓫ **目を覚ます確率**……出現時から眠っていた場合に、下記の状況で目を覚ます確率。「☆」が多いほど確率が高く、「☆」が3個の場合はかならず目を覚ます。「——」は、その状況では絶対に目を覚まさないことを表す。

- **部屋にいる**…操作キャラクターや仲間が、同じ部屋のなかで行動を終えたとき
- **隣に近づく**…操作キャラクターや仲間が、周囲8マスへ移動したとき

⓬ **仲間になりやすさ**……ポポロがそのモンスターを倒したときに、仲間になる確率。「♥」が多いほど確率が高い（最大5個）。「——」は、倒しても仲間にならないことを表す。

⓭ **仲間にしたときの名前**……そのモンスターを仲間にしたときに、はじめからつけられている名前。

⓮ **特殊能力の内容**……持っている特殊能力の解説。その能力が特技（→P.109）の場合は、（特技）マークを記載。「【魔法】」は、その能力が魔法の効果を持つ（魔封じの指輪やマホトーンの石像で効果が封じられる）ことを、「【技】」は技封じの指輪で効果が封じられることを表す。

⓯ **使用できる者**……その特殊能力を、敵モンスターのとき、仲間モンスターのとき、操作キャラクターが変身しているときに使用できるかどうか。記号の意味は下記のとおり。「——」は、そのモンスターが仲間にならないか、そのモンスターに変身できないことを表す。

- 「○」…使用できる
- 「×」…使用できない

- 「△」…使用できるが、敵モンスターが使ったときとは効果が異なる

⓰ **備考**……その特殊能力の例外的な効果や、使用できない状況などの解説。なお、下記の状態変化のときは、基本的にすべての特殊能力や特技を使用できないため、それらの状態については記載していない。

⓱ **ワンポイント攻略**……そのモンスターとの戦いかたや、使ってくる特殊能力への対処法などの解説。

⓲ **仲間にしたときの特徴**……仲間として連れているときの長所や短所、ダンジョン探索の戦力になるかどうかなどの解説と、上限レベルまで成長させたときの能力値。

特殊能力が使用できない状態変化

- 鉄化状態
- 氷結状態
- 封印状態

特技が使用できない状態変化

- 混乱状態
- 踊り状態
- 睡眠状態
- かなしばり状態
- 強烈かなしばり状態
- めつぶし状態
- まどわし状態
- おびえ状態
- バーサーカー状態
- 身代わり状態
- バクスイ状態
- うしろむき状態

モンスター完全リスト もくじ

※五十音順で探す場合はP.216～227を参照

★スライムタイプ P.124
スライム／スライムベス／メタルスライム

★バブルスライムタイプ P.125
バブルスライム／はぐれメタル

★ホイミスライムタイプ P.126
ホイミスライム／ベホマスライム／しびれくらげ

★スライムブレスタイプ P.127
スライムブレス／ドラゴスライム／ドラゴメタル

★キングスライムタイプ P.128
キングスライム／スライムベホマズン／メタルキング

★スライムエンペラータイプ P.130
スライムエンペラー／ゴールデンスライム／プラチナキング

★ドラキータイプ P.131
ドラキー／タホドラキー／ドラキーマ

★おおきづちタイプ P.132
おおきづち／ブラウニー

★おおナメクジタイプ P.133
おおナメクジ

★ぐんたいアリタイプ P.134
ぐんたいアリ／アイアンアント／ラリホーアント

★ファーラットタイプ P.135
ファーラット／ケダモン

★ちゅうまじゅうタイプ P.136
ちゅうまじゅう／ストローマウス／あめふらし

★オニオーンタイプ P.137
オニオーン／たまねぎマン

★ダンスキャロットタイプ P.138
ダンスキャロット／マンドラゴラ

★テンツクタイプ P.139
テンツク／スーパーテンツク／ラストテンツク

★さそりかまきりタイプ P.140
さそりかまきり／キラーマンティス／メガパニシックル

★ももんじゃタイプ P.141
ももんじゃ／メイジももんじゃ

★おばけキノコタイプ P.142
おばけキノコ／マタンゴ／マージマタンゴ

★イエティタイプ P.144
イエティ／ビッグスロース

★スモールグールタイプ P.145
スモールグール／ベロベロ

★マドハンドタイプ P.146
マドハンド／ブラッドハンド

★笑いぶくろタイプ P.148
笑いぶくろ／おどる宝石

★タマゴロンタイプ P.149
タマゴロン／ワンダーエッグ

★タップペンギータイプ P.150
タップペンギー／岩とびあくま

★おばけヒトデタイプ P.151
おばけヒトデ／マージスター

★つのうしがいタイプ P.152
つのうしがい／しびれマイマイ／あんこくつむり

★スカイフロッグタイプ P.154
スカイフロッグ／ファイヤーケロッグ／デーモントード

★ガニラスタイプ P.155
ガニラス／じごくのハサミ／ぐんたいガニ

★アイアンタートルタイプ P.157
アイアンタートル／ランドアーマー

★グレイトマーマンタイプ P.158
グレイトマーマン

★キメラタイプ P.159
キメラ／メイジキメラ／スターキメラ

★ゴーストタイプ P.160
ゴースト／メトロゴースト／ヘルゴースト

★ゆうれいタイプ P.161
ゆうれい／しにがみ

★ミイラおとこタイプ P.162
ミイラおとこ／マミー

★くさった死体タイプ P.163
くさった死体／リビングデッド／グール／どくどくゾンビ

★がいこつけんしタイプ P.165
がいこつけんし／かげのきし／しりょうのきし

★シャーマンタイプ P.166
シャーマン／ゾンビマスター

★バーサーカータイプ P.167
バーサーカー

★シャドータイプ P.168
シャドー／あやしいかげ

★シャドーナイトタイプ P.169
シャドーナイト／モシャスナイト

★ベビーサタンタイプ P.170
ベビーサタン／ミニデーモン／つかいま

★エビルポットタイプ P.172
エビルポット

★アークデーモンタイプ P.172
アークデーモン／ベリアル

★シルバーデビルタイプ P.173
シルバーデビル／デビルロード／バズズ

★あくましんかんタイプ P.174
あくましんかん／じごくのつかい

★フライングデビルタイプ P.175
フライングデビル／ランガー

★デビルアンカータイプ P.176
デビルアンカー／キラースター／リビングハンマー

★ばくだん岩タイプ P.178
ばくだん岩／メガザルロック

★ひょうがまじんタイプ P.179
ひょうがまじん／ようがんまじん

★バブリンタイプ P.181
バブリン／ブヨンターゲット／ボムボムボム

★いたずらもぐらタイプ P.183
いたずらもぐら／キラースコップ

★リリパットタイプ P.184
リリパット／アローインプ／どくやずきん

★ドッグスナイパータイプ P.185
ドッグスナイパー

★さまようよろいタイプ P.186
さまようよろい／キラーアーマー／じごくのよろい

★ギガンテスタイプ P.187
ギガンテス／アトラス

★さつじんきタイプ P.188
さつじんき／エリミネーター／デスストーカー

★トロルタイプ P.189
トロル／トロルボンバー／トロルキング

★レノファイタータイプ P.190
レノファイター／グレイトホーン

★こうてつまじんタイプ P.191
こうてつまじん／エビルエスターク／デスマシーン

★ゴーレムタイプ P.193
ゴーレム／ストーンマン／ゴールドマン

★うごくせきぞうタイプ P.194
うごくせきぞう／だいまじん

★キラーマシンタイプ P.194
キラーマシン／メタルハンター

★パペットマンタイプ P.195
パペットマン／どろにんぎょう

★ミステリドールタイプ P.196
ミステリドール／いしにんぎょう

★どぐう戦士タイプ P.197
どぐう戦士／キラープラスター

★スペクテットタイプ P.198
スペクテット／おおめだま

★きめんどうしタイプ P.199
きめんどうし／ドルイド／げんじゅつし

★まどうしタイプ P.200
まどうし／だいまどう

★きとうしタイプ P.201
きとうし／ようじゅつし

★はねせんにんタイプ P.202
はねせんにん／ハエまどう

★はりせんもぐらタイプ P.203
はりせんもぐら／サンダーラット／プラズママウス

★ベビーニュートタイプ P.205
ベビーニュート／ドラゴンキッズ／メラリザード

★ドラゴンタイプ P.206
ドラゴン／キースドラゴン／ダースドラゴン

★コロヒーロータイプ P.208
コロヒーロー／プチヒーロー

★コロプリーストタイプ P.209
コロプリースト／プチプリースト

★コロマージタイプ P.210
コロマージ／プチマージ

★コロファイタータイプ P.211
コロファイター／プチファイター

★ミミックタイプ P.212
ミミック／ひとくいばこ

★ガーゴイルタイプ P.213
ガーゴイル

★ヘルジャスティスタイプ P.214
ヘルジャスティス（1回目）／ヘルジャスティス（2回目）／ジャスティス兄

MONSTER スライムタイプ

全般的に基本能力値が低く、特殊能力もほとんど持っていない。通常攻撃だけで十分に倒せる相手だが、メタルスライムを倒すときは、ちょっとした工夫が必要だ。

スライム

スライム系　成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	5	2	2	2	――	部屋にいる：―― 隣に近づく：――	♥♥♥♥♥	スラリン

スライムベス

スライム系　成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	6	3	3	3	――	部屋にいる：―― 隣に近づく：――	♥♥♥♥♥	ベスター

メタルスライム

スライム系　成長タイプ ▶▶▶ 守備・特殊

所持アイテム 薬草

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	6	10	100	100	――	部屋にいる：―― 隣に近づく：――	♥♥	メタラン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速1回攻撃で行動する	○	○	△	●変身中は行動速度が1段階上がるのみ ●変身中は封印状態でも封じられない
敵から逃げまわる	○	○	×	●うしろむき状態のときは使用不可 ●身代わり状態の敵がいるときや、部屋内に身代わりの石像があるときは使用不可

ワンポイント攻略

メタルスライムの倒しかた

メタルスライムは防御力が高いうえ、倍速で逃げまわるため、近づくことさえ難しい。相手を封印状態にしてこちらから逃げないようにするか、ラリホーの杖などで行動を封じてしまおう。また、いかずちの杖などの固定ダメージを与える攻撃も有効だ。

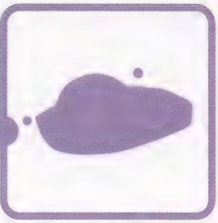
仲間にしたときの特徴 スライムタイプ

スライムとスライムベスは、レベルが上がると攻撃力が順調に成長していく。仲間になった直後は弱いものの、大事に育てれば序盤での大きな戦力になるはずだ。一方、メタルスライムは敵から逃げまわるだけなので、あまり役に立たない。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
スライム	99	151	78	42
スライムベス	99	152	79	43
メタルスライム	99	6	10	304

MONSTER
バブルスライムタイプ



このタイプに属する2種族は、それぞれ性質がまったく異なる。はぐれメタルはしあわせのたねを持っているが、アイテムを駆使しなければ倒すのは難しい。

バブルスライム

スライム系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟
所持アイテム ――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
5	21	9	7	12	――	部屋にいる：―― 隣に近づく：――	♥♥	バブルス

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
通常攻撃を当てたときに特定の確率で毒を与える。相手が操作キャラクターの場合はちからを1下げ、それ以外の場合は攻撃力を1／2に下げる	○	○	○	●封印状態でも封じられない

はぐれメタル

スライム系
成長タイプ ▶▶▶ 守備・特殊
所持アイテム しあわせのたね

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	5	10	200	200	――	部屋にいる：―― 隣に近づく：――	♥♥	はぐりん

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速1回攻撃で行動する	○	○	△	●変身中は行動速度が1段階上がるのみ ●変身中は封印状態でも封じられない
敵から逃げまわる	○	○	×	●うしろむき状態のときは使用不可 ●身代わり状態の敵がいるときや、部屋内に身代わりの石像があるときは使用不可
特技 周囲8マスに敵がいるときに、フロア内のほかの部屋へワープする	○	○	○	●身代わり状態の敵がいるときや、部屋内に身代わりの石像があるときは使用不可(変身中は使用可能)
ダメージを受けるか、アイテムや魔法弾などの効果を受けると、フロア内のほかの部屋へワープする	○	○	○	●睡眠、強烈かなしばり、バクスイ状態のときは使用不可 ●複数の相手にダメージを与える魔法や、誰かがぶつかってきたことによるダメージなどには使用不可

仲間にしたときの特徴 バブルスライムタイプ

バブルスライムは敵の攻撃力を下げる能力を持つが、上限レベルが低く、すぐに成長が止まってしまうのがネック。はぐれメタルは基本的に敵を攻撃しないので、戦力としては期待できない。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
バブルスライム	5	35	26	15
はぐれメタル	99	5	10	404

MONSTER ホイミスライムタイプ

ホイミスライムとベホマスライムは、周囲にいるモンスターのHPを回復させてしまう。モンスターが複数いるときは、できるだけ先に倒したいところだ。

ホイミスライム

浮遊系　スライム系　魔法系
成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟
所持アイテム：——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	28	10	9	11	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	ホイミン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
気まぐれに行動する	○	○	×	——
特技【魔法】ホイミを唱えて、周囲8マスにいるすべてのキャラクター&モンスターのHPを25ポイント回復させる	○	○	○	●ゾンビ系モンスターには25ダメージ

ベホマスライム

浮遊系　スライム系　魔法系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成
所持アイテム：——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	35	20	10	20	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	ベホマン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
気まぐれに行動する	○	○	×	——
特技【魔法】ベホマを唱えて、周囲8マスにいるすべてのキャラクター&モンスターのHPを100ポイント回復させる	○	○	○	●ゾンビ系モンスターには100ダメージ

しびれくらげ

浮遊系　スライム系　技系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成
所持アイテム：——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	31	10	12	11	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	シビル

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【技】しびれ攻撃を行なって、正面1マスにいる敵をかなしばり状態にする(効果時間は、操作キャラクターだと行動50回分、それ以外だとフロア中)	○	○	○	——

仲間にしたときの特徴　ホイミスライムタイプ

HPを回復してくれるホイミスライムとベホマスライムは、仲間にいると心強い。『いっしょにいてね』の命令を出して、つねにポポロのそばにいてもらうといいだろう。しびれくらげは、かなり成長が遅いので、気長に育てていこう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ホイミスライム	99	174	86	49
ベホマスライム	99	121	55	168
しびれくらげ	99	117	45	170

⬅ホイミはHPを回復させるだけでなく、ゾンビ系モンスターへの有効な攻撃手段になる。

➡敵がたくさんいるときは、イカリ状態にして、しびれ攻撃だけを使わせるのもいい。

MONSTER スライムブレスタイプ

空中を飛んで移動しながら、ときおり正面に向かって炎の息を吐き、遠距離から攻撃してくる。近づくときは敵の位置に注意して、炎の息を受けないようにすること。

スライムブレス

浮遊系　炎系　スライム系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟
所持アイテム（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	34	14	12	35	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	ラブレス

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
ほかのスライムブレスと合流すると、群れを作って行動する	○	×	×	●封印状態でも封じられない
特技 正面にいる敵に向かって炎の息を吐いて、10ダメージを与える。飛距離は10マス	○	○	○	●ドラゴンの指輪で軽減可能

ドラゴスライム

浮遊系　炎系　スライム系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟
所持アイテム（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	37	19	18	37	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	ドラゴス

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面にいる敵に向かって炎の息を吐いて、10ダメージを与える。飛距離は10マス	○	○	○	●ドラゴンの指輪で軽減可能

ドラゴメタル

浮遊系　炎系　スライム系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	50	25	50	200	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	ドラタル

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面にいる敵に向かって炎の息を吐いて、20ダメージを与える。飛距離は10マス	○	○	○	●ドラゴンの指輪で軽減可能

仲間にしたときの特徴　スライムブレスタイプ

はじめのうちはレベルアップに必要な経験値の量が少ないうえ、能力値もバランス良く上がっていく。地雷などの爆風で消滅しない点も強みだ。ただし、攻撃力はあまり上がらないため、固定ダメージを与える炎の息で遠距離から攻撃させたい。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
スライムブレス	99	118	54	103
ドラゴスライム	99	121	59	109
ドラゴメタル	99	134	65	141

⬅敵の手前に仲間がいても、かまわずに炎の息を吐く。通路を進むときは注意すること。

➡爆風に巻きこまれても、消滅せずに1ダメージですむ。ポポロがうっかり地雷を踏んでも安心だ。

MONSTER キングスライムタイプ

防御力が高いうえ、魔法でHPを大幅に回復させるため、通常攻撃だと倒すまでに時間がかかる。バシルーラの杖などで戦いを避けるか、相手の行動を封じて戦おう。

キングスライム

スライム系　魔法系

成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・特殊

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
10	100	50	50	750	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥	スラキン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【魔法】ベホマラーを唱えて、視界内にいるすべてのキャラクター&モンスターのHPを100ポイント回復させる	○	○	○	●視界内にHPが減っているキャラクター&モンスターがいないときや、身代わり状態の敵がいるとき、部屋内に身代わりの石像があるときは使用不可(変身中は使用可能) ●ゾンビ系モンスターには100ダメージ

スライムベホマズン

スライム系　魔法系

成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
9	100	50	50	1000	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	ベホズン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【魔法】ベホマズンを唱えて、視界内にいるすべてのキャラクター＆モンスターのHPを全回復させる	○	○	○	●視界内にHPが減っているキャラクター＆モンスターがいないときや、身代わり状態の敵がいるとき、部屋内に身代わりの石像があるときは使用不可（変身中は使用可能） ●ゾンビ系モンスターを一撃で倒す

メタルキング

スライム系

成長タイプ ▶▶▶ 守備・特殊

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	50	10	100	1250	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	メタキン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速1回攻撃で行動する	○	○	△	●変身中は行動速度が1段階上がるのみ ●変身中は封印状態でも封じられない
敵から逃げまわる	○	○	×	●身代わり状態の敵がいるときや、部屋内に身代わりの石像があるときは使用不可
特技 周囲8マスに敵がいるときに、フロア内のほかの部屋へワープする	○	○	○	●身代わり状態の敵がいるときや、部屋内に身代わりの石像があるときは使用不可（変身中は使用可能）
ダメージを受けるか、アイテムなどの効果を受けると、フロア内のほかの部屋へワープする	○	○	○	●睡眠、強烈かなしばり状態のときは使用不可 ●マダンテや、誰かがぶつかってきたことによるダメージなどには使用不可
隣接攻撃を受けると、特定の確率でダメージと効果を跳ね返す	○	○	○	●強烈かなしばり状態のときは使用不可 ●グレイトマーマンのなぎ払い攻撃による転倒の効果、火炎草での攻撃には使用不可 ●封の剣＆印の盾による効果と、バブルスライムの毒は無効化する
受けた魔法を無効化する	○	○	○	●封印状態でも封じられない

仲間にしたときの特徴　キングスライムタイプ

メタルキング以外の2種族は基本能力値が高く、特技の効果も実用的だ。キングスライムはかなり仲間になりにくいが、爆発的に成長する攻撃力は大きな魅力。運良く仲間になってくれたら、しあわせのたねを使ってでも、レベルアップさせよう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
キングスライム	10	155	560	120
スライムベホマズン	9	139	83	66
メタルキング	99	50	10	304

MONSTER スライムエンペラータイプ

マダンテを使ってくるゴールデンスライムが一番の強敵だが、それ以外の2種族も高い能力値を持っている。そのぶん、倒したときに得られる経験値の量はかなり多めだ。

スライムエンペラー

浮遊系　スライム系　魔法系
成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・特殊
所持アイテム：（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
10	133	51	51	1400	★★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥	エンペル

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【魔法】ベホマラーを唱えて、視界内にいるすべてのキャラクター＆モンスターのHPを100ポイント回復させる	○	○	○	●視界内にHPが減っているキャラクター＆モンスターがいないときや、身代わり状態の敵がいるとき、部屋内に身代わりの石像があるときは使用不可（変身中は使用可能） ●ゾンビ系モンスターには100ダメージ

ゴールデンスライム

浮遊系　スライム系
成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・特殊
所持アイテム：10000G

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
10	132	50	50	1300	★★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥	ゴスラム

特殊能力

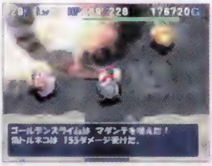
内容	敵	仲間	変身	備考
特技 マダンテを唱えて、視界内にいるすべての敵に100ダメージを与える。ただし、残りHPが101以上の敵には、残りHPを1にするダメージを与える	○	○	○	●使用後は残りHPが1になり、封印状態になる

ワンポイント攻略

マダンテを連続で受けないために

　モンスターが使う攻撃のなかでトップクラスの威力を誇るマダンテだが、ゴールデンスライムと1対1で戦うときはそれほど怖くない。こちらの残りHPが100以上あれば一撃でちからつきる心配はないし、マダンテを使ったゴールデンスライムは封印状態になるからだ。

　危険なのは、複数のゴールデンスライムを相手にした場合。マダンテを2回連続で受けると、こちらのHPは確実にゼロになってしまう。それを避けるには、相手をめつぶし状態などにしてマダンテの使用を封じたり、右の写真のような方法を使ってみよう。



⬅身代わり状態の敵がいると、操作キャラクターはマダンテのダメージを受けずにすむ。

➡鉄化のたねを飲んで鉄化状態になり、マダンテをやり過ごすのも有効だ。

プラチナキング

浮遊系　スライム系
成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟
所持アイテム（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	134	52	52	1500	★★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	プラチン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速1回攻撃で行動する	○	○	△	●変身中は行動速度が1段階上がるのみ ●変身中は封印状態でも封じられない
敵から逃げまわる	○	○	×	●うしろむき状態のときは使用不可 ●身代わり状態の敵がいるときや、部屋内に身代わりの石像があるときは使用不可
特技 周囲8マスに敵がいるときに、フロア内のほかの部屋へワープする	○	○	○	●身代わり状態の敵がいるときや、部屋内に身代わりの石像があるときは使用不可（変身中は使用可能）
ダメージを受けるか、アイテムや魔法弾などの効果を受けると、フロア内のほかの部屋へワープする	○	○	○	●睡眠、強烈かなしばり、バクスイ状態のときは使用不可 ●複数の相手にダメージを与える魔法や、誰かがぶつかってきたことによるダメージなどには使用不可
攻撃をかわしやすい	○	○	○	●封印状態でも封じられない

仲間にしたときの特徴 スライムエンペラータイプ

ベホマラーを唱えるスライムエンペラーは、HP回復役として重宝する。なお、ゴールデンスライムが使うマダンテは強力だが、使用したゴールデンスライム自身の残りHPも1になるので、ホイミの杖で回復させるなどのサポートが必要だ。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
スライムエンペラー	10	188	561	121
ゴールデンスライム	10	187	560	120
プラチナキング	99	280	128	92

MONSTER ドラキータイプ

気まぐれな方向へ移動するため、動きが予測できない。相手が近づいてくるまで待てなければ、先制攻撃を仕掛けるのはあきらめて、こちらから攻撃しにいこう。

ドラキー

浮遊系
成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟
所持アイテム（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	7	5	2	3	―	部屋にいる：― 隣に近づく：―	♥♥♥♥♥	ドラきち

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
気まぐれに行動する	○	○	×	―

タホドラキー

浮遊系
成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
3	35	16	15	23	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	タッポ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
気まぐれに行動する	○	○	×	—

ドラキーマ

浮遊系
成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム
—

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	42	20	14	36	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	ラキマ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
気まぐれに行動する	○	○	×	—

仲間にしたときの特徴 ドラキータイプ

特殊攻撃は持っていないが、Lv20前後まではレベルアップしやすく、能力値もバランス良く上がっていくため、ポポロ編の序盤では頼りになるはず。気まぐれに移動するという欠点は、『いっしょにいてね』の命令を出すことでカバーできる。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ドラキー	99	153	81	42
タホドラキー	3	50	30	19
ドラキーマ	99	188	96	54

MONSTER おおきづちタイプ

ちからをためたのち、痛恨の一撃をくり出してくる。レベルが低いうちは致命的なダメージを受けかねないので、敵がちからため状態になったら急いで離れよう。

おおきづち

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
5	15	10	8	8	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	きづっち

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、ちからをためて、ちからため状態になる(効果時間は、行動2回分)	○	○	○	—

ブラウニー

成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	25	14	17	30	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	ブラーニ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、ちからをためて、ちからため状態になる(効果時間は、行動2回分)	○	○	○	—

仲間にしたときの特徴 おおきづちタイプ

おおきづちはレベルが上がりにくく、上限レベルも低いため、戦力としてはイマイチ。ブラウニーはバランス良く成長するが、ちからをためることで攻撃のタイミングが遅れてしまうのが難点だ。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
おおきづち	5	41	18	26
ブラウニー	99	171	90	57

⬅一撃で倒せる敵の前でちからをためると、受けなくていい攻撃を受けてしまう。

MONSTER おおナメクジタイプ

通常攻撃しか仕掛けてこないが、同時に出現するほかのモンスターにくらべて能力値は高め。仲間が一緒にいるのであれば、広い場所で協力して戦うようにすること。

おおナメクジ

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
(フロアアイテム)

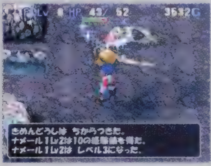
上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	17	8	7	7	—	部屋にいる：— 隣に近づく：—	♥♥♥♥	ナメール

仲間にしたときの特徴 おおナメクジタイプ

能力値の育ちかたは悪くないが、スライムやドラキーなどにくらべると、やや力不足。とくに理由がなければ、あえて育てる必要はないだろう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
おおナメクジ	99	101	48	98



⬅レベルアップは早いほうなので、仲間になってしばらくのあいだは、役に立ってくれる。

MONSTER ぐんたいアリタイプ

壁を掘りながら移動しているので、全体マップで壁の形を見ていると居場所がわかることがある。ラリホーアントには、睡眠状態にされないよう飛び道具で攻撃したい。

ぐんたいアリ

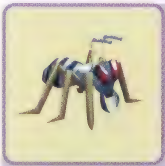
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム: —

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	40	8	11	12	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	ぐんた

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
ほかのぐんたいアリと合流すると、群れを作って行動する	○	×	×	●封印状態でも封じられない
特技 正面1マスにある壁、水晶、氷柱を壊す	○	○	○	—
特技 正面1マスに敵がいるときに、仲間を呼んで、ぐんたいアリを出現させる	○	×	×	●レベルはそのフロアに現れるものと同じ



アイアンアント

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム: (フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	17	13	20	19	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	アンアン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
通路の交差点の手前で待機する	○	○	×	—
特技 正面1マスにある壁、水晶、氷柱を壊す	○	○	○	—

ラリホーアント

技系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム: —

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	25	11	10	25	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	ラリアト

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスにある壁、水晶、氷柱を壊す	○	○	○	●通路を広げるように壁を掘る
【技】隣接攻撃を受けると、特定の確率であまい匂いを出して、相手を睡眠状態にする(効果時間は、操作キャラクターだと行動4〜5回分、それ以外だと行動6〜9回分)	○	○	○	●混乱、睡眠、めつぶし、まどわし、おびえ状態などのときは使用不可 ●ストレイトソードで離れた場所から攻撃されたときなどには使用不可 ●火炎草での攻撃には使用不可

仲間にしたときの特徴 ぐんたいアリタイプ

初期能力値は低めでレベルアップも遅いが、彼らの真価は壁を掘れるところにある。不思議の宝物庫などの、壁に貴重なアイテムが埋まっているダンジョンへ連れていき、『かってにしてね』の命令を出してアイテムを発掘させてみよう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ぐんたいアリ	99	126	43	169
アイアンアント	99	103	48	178
ラリホーアント	99	111	46	168

MONSTER ファーラットタイプ

こちらと2マス距離を空けようとするため、近づくには部屋のスミなどに追いつめる必要がある。意外と攻撃力が高いので、うっかり隣接しないように注意すること。

ファーラット

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム （フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	21	10	9	9	―	部屋にいる：― 隣に近づく：―	♥♥♥	ファラ

特殊能力 内容	敵	仲間	変身	備考
敵から2マス距離を空けた位置までしか近づかない	○	○	×	―

ケダモン

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム （フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	33	17	16	25	―	部屋にいる：― 隣に近づく：―	♥♥♥	モコモン

特殊能力 内容	敵	仲間	変身	備考
敵から2マス距離を空けた位置までしか近づかない	○	○	×	―

仲間にしたときの特徴 ファーラットタイプ

ポポロからも2マス距離を空けようとするので、いつの間にかはぐれてしまうことが多い。レベルが低いうちは『いっしょにしてね』の命令を出して、距離を空けさせないようにするといいだろう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ファーラット	99	105	50	100
ケダモン	99	117	57	107

←『いっしょにいてね』の命令を出せば、きちんとポポロのあとをついてくる。

MONSTER ちゅうまじゅうタイプ

敵が複数いる状況だと、こちらをかなしばり状態にしてくる特殊攻撃は命取りになりかねない。とくにストローマウスは群れを作るので、通路へ誘導して1対1で戦おう。

ちゅうまじゅう

技系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	基本能力値 攻撃力	基本能力値 防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	25	11	11	17	★	部屋にいる:★ 隣に近づく:★★	♥♥♥♥	チューレ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特定の確率で、何の行動もとらずに様子を見る	○	○	×	—
特技【技】なめまわして、正面1マスにいる敵をかなしばり状態にする(効果時間は、行動3回分)	○	○	○	—

ストローマウス

技系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	基本能力値 攻撃力	基本能力値 防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	19	12	13	16	★	部屋にいる:★ 隣に近づく:★★	♥♥♥	トロマス

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
ほかのストローマウスと合流すると、群れを作って行動する	○	×	×	●封印状態でも封じられない
特技【技】なめまわして、正面1マスにいる敵をかなしばり状態にする(効果時間は、行動3回分)	○	○	○	—

あめふらし

技系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	基本能力値 攻撃力	基本能力値 防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	31	19	14	35	★	部屋にいる:★ 隣に近づく:★★	♥♥♥	めふらん

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【技】なめまわして、正面1マスにいる敵をかなしばり状態にする(効果時間は、行動3回分)	○	○	○	—

仲間にしたときの特徴 ちゅうまじゅうタイプ

敵をかなしばり状態にする特殊攻撃は、効果時間の短さがネック。また、かなしばり状態にしても、直後にほかの仲間がその敵を攻撃しては意味がない。仲間が行動する順番はフロアごとに変わるので、結局は運まかせになるのが難点だ。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ちゅうまじゅう	99	109	51	102
ストローマウス	99	103	52	104
あめふらし	99	115	59	105

MONSTER オニオーンタイプ

攻撃をしてくることはなく、ひたすら逃げまわっている。食料を持っていることが多いので、アイテムを持ちこめない異世界の迷宮では、できるだけ倒したい相手だ。

オニオーン

成長タイプ ▶▶▶ 守備・特殊

所持アイテム：パン

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	10	1	1	1	―	部屋にいる：― 隣に近づく：―	♥♥	オニオン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速1回攻撃で行動する	○	○	△	●変身中は行動速度が1段階上がるのみ ●変身中は封印状態でも封じられない
敵から逃げまわる	○	○	×	―

たまねぎマン

成長タイプ ▶▶▶ 守備・特殊

所持アイテム：オニオンブレッド

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	10	1	100	100	―	部屋にいる：― 隣に近づく：―	♥♥	たまきち

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速1回攻撃で行動する	○	○	△	●変身中は行動速度が1段階上がるのみ ●変身中は封印状態でも封じられない
敵から逃げまわる	○	○	×	―

仲間にしたときの特徴 オニオーンタイプ

たまねぎマンの防御力をのぞき、基本能力値はかなり低いうえ、レベルアップしても上がるのは防御力だけ。ちからつきたときなどに食料を落とすこともないので、連れていくメリットはほとんどない。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
オニオーン	99	10	1	205
たまねぎマン	99	10	1	304

MONSTER
ダンスキャロットタイプ

同じ部屋のなかで離れた場所にいると、こちらの正面へ瞬間移動してくる。相手が1体しかいないときは、この特徴を利用して、有利に戦える位置へ誘導するといい。

ダンスキャロット

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	28	18	13	26	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	キャロン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
部屋内に敵がいるときに、敵の正面へ瞬間移動する	○	○	×	●身代わり状態の敵には使用しない
特技 さそう踊りを踊って、正面1マスにいる敵を踊り状態にする（効果時間は、行動6回分）	○	○	○	—

マンドラゴラ

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	75	25	28	100	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	マドラス

特殊能力

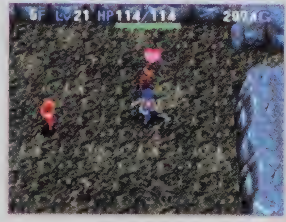
内容	敵	仲間	変身	備考
部屋内に敵がいるときに、敵の正面へ瞬間移動する	○	○	×	●身代わり状態の敵には使用しない
特技 ハラヘリ攻撃を行なって、正面1マスにいる操作キャラクターの満腹度を10減らす。相手が操作キャラクター以外の場合は効果がない	○	○	○	●ハラ守りの指輪で防御可能

仲間にしたときの特徴 ダンスキャロットタイプ

ダンスキャロットの特技は、敵を踊り状態にできるという便利なもの。逆に、マンドラゴラのハラヘリ攻撃はモンスターに対して無意味なので、『とくぎつかうな』の命令を出そう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ダンスキャロット	99	114	53	171
マンドラゴラ	99	161	60	186



←『とくぎつかうな』の命令を出していると、部屋のなかに敵がいても瞬間移動しなくなる。

MONSTER テンツクタイプ

特技のさそう踊りは、受けてしまうと移動以外のほとんどの行動がとれなくなる。アイテムを使って早めに倒すか、用心のためにルーラ草を壺から出しておこう。

テンツク

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム (フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	35	17	19	28	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	テンテン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 さそう踊りを踊って、正面1マスにいる敵を踊り状態にする(効果時間は、行動6回分)	○	○	○	—

スーパーテンツク

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム (フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	38	22	20	56	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	スッテン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 さそう踊りを踊って、正面1マスにいる敵を踊り状態にする(効果時間は、行動6回分)	○	○	○	—

ラストテンツク

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム (フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	95	28	26	152	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	トテツク

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 さそう踊りを踊って、正面1マスにいる敵を踊り状態にする(効果時間は、行動6回分)	○	○	○	—

仲間にしたときの特徴 テンツクタイプ

基本能力値はあまり高くないうえレベルアップも遅いが、特技は非常に実用的。ただし、さそう踊りをくり返すだけで攻撃しないこともあるので、敵が踊り状態になったら『とくぎつかうな』の命令を出して、通常攻撃をさせるといい。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
テンツク	99	121	52	177
スーパーテンツク	99	124	57	178
ラストテンツク	99	181	63	184

MONSTER さそりかまきりタイプ

行動速度は等速だが、1回の行動で2度も攻撃を仕掛けてくる。戦うときには、世界樹の葉やリレミトの巻物などを切り刻まれないよう、壺のなかへ入れておくといい。

さそりかまきり

技系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム: ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	15	11	10	13	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	かまきち

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
1回の行動内に2連続で攻撃する	○	○	○	●混乱状態のときは使用不可 ●変身中は混乱、封印状態でも封じられない ●人形よけの指輪で防御可能
特技【技】正面1マスにいる操作キャラクターが持っている草や巻物を切り刻んで、消滅させる	○	×	×	●壺に入っているアイテムには使用不可

キラーマンティス

技系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム: ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	50	16	18	55	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	ラティス

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
1回の行動内に2連続で攻撃する	○	○	○	（さそりかまきり参照）
特技 足元にある草や巻物を切り刻んで、消滅させる	○	×	×	●店の商品には使用不可
特技【技】正面1マスにいる操作キャラクターが持っている草や巻物を切り刻んで、消滅させる	○	×	×	●壺に入っているアイテムには使用不可
足元にあるワナを、別のワナに作り直す	○	○	○	●見えているワナにのみ使用可能 ●変身中は『特技』コマンドで使用可能

ワンポイント攻略

草や巻物を投げて戦いを回避

キラーマンティスやメダパニシックルとの戦いを避けたいときは、相手と隣接する前に不要な草や巻物を投げてみよう。上記の2種族は、こちらと隣接していないかぎり、部屋内にある草や巻物を切り刻みに行くので、そのあいだに逃げることができるのだ。

⬅部屋の出口から遠い場所へ草や巻物を投げれば、より安全に逃げられる。

メダパニシックル

技系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	90	19	25	145	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	パニック

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
1回の行動内に2連続で攻撃する	○	○	○	（さそりかまきり参照）
特技 足元にある草や巻物を切り刻んで、消滅させる	○	×	×	●店の商品には使用不可
特技 【技】正面1マスにいる操作キャラクターが持っている草や巻物を切り刻んで、消滅させる	○	×	×	――
足元にあるワナを、別のワナに作り直す	○	○	○	●見えているワナにのみ使用可能 ●変身中は『特技』コマンドで使用可能
【技】隣接攻撃を受けると、特定の確率でキツイ匂いを出して、相手を混乱状態にする（効果時間は、行動4～7回分）	○	○	○	●混乱、睡眠、強烈かなしばり、めつぶし、まどわし、おびえ、身代わり、バクスイ状態のときは使用不可 ●ストレイトソードで離れた場所から攻撃されたときや、攻撃で吹き飛ばされて相手から離れたときは使用不可 ●火炎草での攻撃には使用不可

仲間にしたときの特徴 さそりかまきりタイプ

基本攻撃力は低めだが2連続で攻撃するので、実質的には2倍の攻撃力があると思っていい。レベルアップも早く、仲間にした直後から役に立つはずだ。とくに、敵を混乱状態にするメダパニシックルは、エンディング後も頼りになる。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
さそりかまきり	99	99	51	101
キラーマンティス	99	134	56	109
メダパニシックル	99	174	59	116

MONSTER ももんじゃタイプ

ももんじゃは特殊能力を持っていないが、メイジももんじゃは特技でこちらを封印状態にしてくる。ポポロの場合は、仲間の特殊能力を封じられないように注意。

ももんじゃ

成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム
（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	12	7	5	6	――	部屋にいる：―― 隣に近づく：――	♥♥♥♥	モンジャ

メイジももんじゃ

技系

成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	45	19	19	35	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	メルモン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 【技】口をふさいで、正面1マスにいる敵を封印状態にする	○	○	○	—

仲間にしたときの特徴 ももんじゃタイプ

どちらの種族もレベルアップが早く、Lv20くらいまでは順調に成長する。メイジももんじゃの特技は、特殊能力を持たない敵には無意味なので、状況に応じて『とくぎつかうな』の命令を出そう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ももんじゃ	99	158	83	45
メイジももんじゃ	99	191	95	59

⬅特殊能力を持たない敵を封印状態にしても無意味。命令を出してふつうに攻撃させよう。

MONSTER おばけキノコタイプ

ちからを下げる毒胞子攻撃は、毒けし草さえあれば怖くない。ただし、仲間の場合は何度も受けていると、そのうち通常攻撃を行なわなくなるので注意すること。

おばけキノコ

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	38	20	12	36	★★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	キノコ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 毒胞子攻撃を行なって、正面1マスにいる敵に毒を与える。相手が操作キャラクターの場合はちからを1下げ、それ以外の場合は攻撃力を1／2に下げる	○	○	○	●ちからがゼロの操作キャラクターには使用不可
毒を受けると、分裂しておばけキノコを出現させる	○	○	○	●封印状態でも封じられない ●出現するのは敵モンスター ●レベルはそのフロアに現れるものと同じ(現れないときはLv1)
毒けし草が当たると、50ダメージを受ける	○	○	×	●封印状態でも封じられない

マタンゴ

所持アイテム (フロアアイテム)

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	51	22	21	77	★★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	マタゴン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 毒胞子攻撃を行なって、正面1マスにいる敵に毒を与える。相手が操作キャラクターの場合はちからを3下げ、それ以外の場合は攻撃力を1／4に下げる	○	○	○	●ちからがゼロの操作キャラクターには使用不可
毒を受けると、分裂してマタンゴを出現させる	○	○	○	（おばけキノコ参照）
毒けし草が当たると、50ダメージを受ける	○	○	×	●封印状態でも封じられない

マージマタンゴ

所持アイテム (フロアアイテム)

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	110	40	40	750	★★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	マジタン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 毒胞子攻撃を行なって、正面1マスにいる敵に毒を与える。相手が操作キャラクターの場合はちからを3下げ、それ以外の場合は攻撃力を1／4に下げる	○	○	○	●ちからがゼロの操作キャラクターには使用不可
毒を受けると、分裂してマージマタンゴを出現させる	○	○	○	（おばけキノコ参照）
毒けし草が当たると、50ダメージを受ける	○	○	×	●封印状態でも封じられない

仲間にしたときの特徴 おばけキノコタイプ

特技の毒胞子攻撃は、通常攻撃しか行なわないようなモンスターと戦うときに便利。なお、仲間が分裂した場合でも敵モンスターが出現するので、毒を与えてくるモンスターがいるダンジョンには連れていかないほうがいいだろう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
おばけキノコ	99	124	55	170
マタンゴ	99	137	57	179
マージマタンゴ	99	196	75	198

⬅毒胞子攻撃で攻撃力を下げれば、特殊攻撃を使わない敵は怖くなくなる。

➡同じ種族の敵と戦わせると、逆に敵モンスターの数が増えてしまうことも。

MONSTER イエティタイプ

倍速で行動するうえ、かならず4体で襲ってくる強敵。基本的に、こちらから手を出さなければ動くことはないので、とくに理由がなければ戦いを避けたほうがいい。

イエティ

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	70	15	5	45	―	部屋にいる：― 隣に近づく：―	♥♥♥♥	イエッタ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速1回攻撃で行動する	○	○	△	●変身中は行動速度が1段階上がるのみ ●変身中は封印状態でも封じられない

ビッグスロース

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	55	8	5	40	―	部屋にいる：― 隣に近づく：―	♥♥♥♥	ビッグス

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速2回攻撃で行動する	○	○	△	●鉄化、氷結状態でも封じられない ●変身中は行動速度が1段階上がるのみ ●変身中は封印状態でも封じられない

CHECK! MONSTER

最初は動かないが……

イエティとビッグスロースは4体一組で出現し、こちらが隣接しても動くことはない。ただし、そのうちの1体が攻撃や魔法などを受けると、4体すべてが行動をはじめる。たとえ操作キャラクターが攻撃をしなくても、イエティたちがワナや石像の効果を受けたり、混乱状態の敵モンスターから攻撃されると、その時点で動き出してしまうのだ。

⬅イエティは四角形に、ビッグスロースは横一列に並んで止まっている。

仲間にしたときの特徴 イエティタイプ

レベルアップは遅めで、攻撃力よりも防御力が順調に成長していく。基本能力値はイエティのほうが高いが、育てるのであれば、倍速2回攻撃で行動できるビッグスロースがオススメだ。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
イエティ	99	156	50	163
ビッグスロース	99	141	43	163

MONSTER スモールグールタイプ

広い場所で戦っていると、分裂によって出現した敵に囲まれて、集中攻撃を受けてしまう。用心のため、できるだけ通路へおびき出してから戦うようにしたい。

スモールグール

成長タイプ ▶▶ 攻撃・早熟

所持アイテム （フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	55	17	10	22	★★	部屋にいる：★★ 隣に近づく：★★★	♥♥♥♥	スモグル

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
隣接攻撃、固定ダメージではない遠距離攻撃、敵モンスターまたは仲間モンスターの炎の息のいずれかによってダメージを受けると、特定の確率で分裂してスモールグールを出現させる	○	○	×	●火炎草での攻撃には使用不可 ●出現するのは敵モンスター ●レベルはそのフロアに現れるものと同じ（現れないときはLv1）

ベロベロ

成長タイプ ▶▶ 攻撃・早熟

所持アイテム （フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	80	45	30	350	★★	部屋にいる：★★ 隣に近づく：★★★	♥♥♥	ベロベエ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
隣接攻撃、固定ダメージではない遠距離攻撃、敵モンスターまたは仲間モンスターの炎の息のいずれかによってダメージを受けると、特定の確率で分裂してベロベロを出現させる	○	○	×	●火炎草での攻撃には使用不可 ●出現するのは敵モンスター ●レベルはそのフロアに現れるものと同じ（現れないときはLv1）

仲間にしたときの特徴 スモールグールタイプ

強さ自体はなかなかのものだが、攻撃を受けると分裂して敵が増えてしまうのが難点。分裂で出現した敵モンスターを一撃で倒せる自信がなければ、連れていかないほうが身のためだ。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
スモールグール	99	122	148	43
ベロベロ	99	147	176	63

⬅封印状態にでもしないかぎり、攻撃を受けたときの分裂を防ぐことはできない。

MONSTER マドハンドタイプ

こちらが持っているアイテムを盗んだり、投げ当ててくる特殊能力がやっかい。出現した場所から動かないので、基本的には戦わずに無視するか、仲間に戦わせよう。

マドハンド

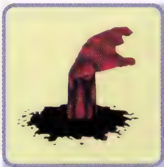
技系
成長タイプ ▸▸▸ 守備・特殊

所持アイテム：——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	10	6	5	9	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥	マドーン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【技】正面1マスにいる敵が持っている装備していないアイテムを盗んで、正面以外の方向の2マス先へ投げる	○	○	——	●ミニデーモンの指輪で防御可能 ●保存の壺とふつうの壺以外の壺は盗めない ●壺に入っているアイテムは盗めない ●投げられたアイテムは吹き飛ばされたものとしてあつかわれる
特技 正面1マスにあるアイテムを、部屋内および自分から1～2マス先までにいる敵へ放物線投げする	○	○	——	●水路内のアイテムや、店の商品には使用不可
特技 正面1マスに敵がいるときに、うごくせきぞうを呼んで、出現させる	○	×	——	●Lv2以上でのみ使用可能 ●うごくせきぞうのレベルは、そのダンジョンに設定されているものになる
隣接攻撃以外の攻撃や、魔法、特殊能力を使われたり、アイテムを投げられると、地中に潜って回避する	○	○	——	●グレイトマーマンのなぎ払い攻撃は回避可能 ●放物線投げされたアイテム、草の神の壺や投げ効果の石像による効果、キースドラゴンとダースドラゴンの炎の息などは回避不能 ●火柱などを立てる魔法弾は打ち消す
封印、かなしばり、強烈かなしばり、睡眠状態にならない	○	○	——	——
場所替え、ワープ、吹き飛ばしの効果を無効化する	○	○	——	——
【技】正面1マスにいる敵をつかんで、移動や階段の昇降を封じる	○	○	——	●混乱、踊り、めつぶし、まどわし、おびえ状態のときは使用不可 ●身代わり状態の敵がいるときや、相手の足元に聖域の巻物があるときは使用不可
フロア内のほかの部屋へワープする	×	○	——	●ポポロが話しかけたときに使用可能



ブラッドハンド

技系

成長タイプ ▶▶▶ 守備・特殊

所持アイテム
——

上限レベル	基本能力値			基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
	最大HP	攻撃力	防御力					
99	26	17	15	25	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥	ブラバン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【技】正面1マスにいる敵が持っている装備していないアイテムを盗んで、正面以外の方向の2マス先へ投げる	○	○	——	(マドハンド参照)
特技 正面1マスにあるアイテムを、部屋内および自分から1～2マス先までにいる敵へ放物線投げする	○	○	——	●水路内のアイテムや、店の商品には使用不可
特技【技】手まねきをして、部屋内および自分から2マス先にいる敵1体を引き寄せて隣接させる	○	○	——	●鉄化、氷結、かなしばり、強烈かなしばり状態の相手には使用不可 ●マドハンドかブラッドハンドにつかまれている相手には使用不可
特技 正面1マスに敵がいるときに、だいまじんを呼んで、出現させる	○	×	——	●Lv2以上でのみ使用可能 ●だいまじんのレベルは、そのダンジョンに設定されているものになる
隣接攻撃以外の攻撃や、魔法、特殊能力を使われたり、アイテムを投げられると、地中に潜って回避する	○	○	——	(マドハンド参照)
封印、かなしばり、強烈かなしばり、睡眠状態にならない	○	○	——	——
場所替え、ワープ、吹き飛ばしの効果を無効化する	○	○	——	——
【技】正面1マスにいる敵をつかんで、移動や階段の昇降を封じる	○	○	——	(マドハンド参照)
フロア内のほかの部屋へワープする	×	○	——	●ポポロが話しかけたときに使用可能

ワンポイント攻略

状態変化を起こさせるには

ふつうに草を投げたり巻物を読んでも、マドハンドやブラッドハンドにその効果を与えることはできない。しかし、敵は効果を無効化しているのではなく、あくまでも地面に潜って避けているだけ。そのため、草の神の壺や投げ効果の石像などを利用すれば、状態変化を引き起こすことができるのだ。なお、マドハンドやブラッドハンドを混乱状態、踊り状態、めつぶし状態などにすると、何もしてこないようになる。

仲間にしたときの特徴 マドハンドタイプ

敵が使う特殊攻撃の多くを回避するため、倒されにくい。しかし、ワープでしか移動できず、思いどおりに行動させるのは困難だ。なお、このタイプのモンスターとは入れかわることができない。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
マドハンド	99	10	6	209
ブラッドハンド	99	26	17	219

MONSTER 笑いぶくろタイプ

こちらの所持金を盗み、ワープして逃げる。盗んだ敵を倒せばゴールドを取りもどすことはできるが、金額が小さければ、無理をして追いかける必要はないだろう。

笑いぶくろ

技系

成長タイプ ▶▶▶ 守備・特殊

所持アイテム ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	35	0	5	20	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥	ゲラゲラ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
落ちているゴールドの上に乗って待機しつづける	○	○	×	●仲間モンスターの場合、ポポロがほかの部屋にいると、特定の確率で、足元のゴールドと一緒にポポロがいる部屋へワープしてくる
特技【技】正面1マスにいる操作キャラクターのお金をさぐって、所持金を最高で2000G盗む。盗むことに成功すると、フロア内のほかの部屋へワープして行動速度が1段階上がり、盗んだゴールドを持ったまま敵から逃げまわる	○	×	×	●一度盗んだあとは、万能の杖の効果を受けるまで使用不可 ●ミニデーモンの指輪で防御可能

おどる宝石

技系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	36	10	8	18	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥♥	ジュエル

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
落ちているゴールドの上に乗って待機しつづける	○	○	×	——
特技【技】正面1マスにいる操作キャラクターのお金をさぐって、所持金を最高で2000G盗む。盗むことに成功すると、ワナの周囲にワープして、盗んだゴールドを足元に置いたまま待機しつづける	○	×	×	●ミニデーモンの指輪で防御可能 ●所持金がゼロの相手にも使用可能
特技 さそう踊りを踊って、正面1マスにいる敵を踊り状態にする（効果時間は、行動6回分）	○	○	○	——
攻撃をかわしやすい	○	○	○	●封印状態でも封じられない

仲間にしたときの特徴 笑いぶくろタイプ

笑いぶくろは成長しても攻撃力がゼロのままなので、攻撃させるにはちからのたねを使ってやる必要がある。一方、おどる宝石は攻撃をかわしやすく、敵を踊り状態にできるので、十分な戦力になるだろう。ただし、出している命令が『バッチリがんばれ』や『かってにしてね』だと、落ちているゴールドの上から動かなくなってしまうので注意。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
笑いぶくろ	99	35	0	209
おどる宝石	99	120	50	99

⬅戦力としては考えずに、フロア内に落ちているゴールドを持ってこさせるのもいい。

➡笑いぶくろを敵と隣接させても、攻撃力を上げていなければ、ただ様子を見ているだけだ。

MONSTER タマゴロンタイプ

こちらから仕掛ける攻撃のほとんどは、1ダメージに変えられてしまう。手早く倒すのは困難なので、手強い敵が生まれる可能性があるときは戦いを避けたい。

タマゴロン

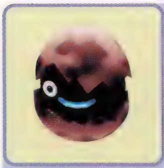
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	6	10	3	100	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	ごろう

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速1回攻撃で行動する	○	○	△	●変身中は行動速度が1段階上がるのみ ●変身中は封印状態でも封じられない
隣接攻撃、固定ダメージではない遠距離攻撃、敵モンスターまたは仲間モンスターの炎の息のいずれかによってダメージを受けると、特定の確率で殻が割れて別のモンスターが出現し、タマゴロン自身はちからつきる	○	○	△	●火炎草での攻撃には使用不可 ●そのフロアに現れる敵が出現 ●変身中は変身状態が解除されるのみ
隣接攻撃による固定ダメージ以外のダメージや、ザキの杖かまじんの矢による効果を受けると、それを1ダメージに変える	○	○	○	●火炎草での攻撃も1ダメージに変える ●痛みわけ状態によるダメージや効果、もろはの杖によるダメージなどは1ダメージに変えない ●イカリ状態の敵（操作キャラクターをのぞく）に攻撃されたときは2ダメージ ●部屋内に10ダメージの石像があるときは10ダメージ ●封印状態でも封じられない



ワンダーエッグ

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	6	10	3	115	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	ワンダー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速1回攻撃で行動する	○	○	△	●変身中は行動速度が1段階上がるのみ ●変身中は封印状態でも封じられない
隣接攻撃、固定ダメージではない遠距離攻撃、敵または仲間モンスターの炎の息のいずれかによってダメージを受けると、特定の確率で殻が割れて別のモンスターが出現し、ワンダーエッグ自身はちからつきる	○	○	△	●火炎草での攻撃には使用不可 ●そのフロアに現れる敵が出現 ●変身中は変身状態が解除されるのみ
隣接攻撃による固定ダメージ以外のダメージや、ザキの杖かまじんの矢による効果を受けると、それを1ダメージに変える	○	○	○	(タマゴロン参照)

仲間にしたときの特徴 タマゴロンタイプ

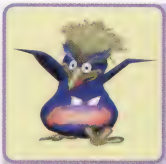
大半の攻撃を1ダメージに変えるため、最大HPが上がれば倒されることはまずなくなる。しかし、特殊能力によって敵が生まれると、HPが残っていてもちからつきてしまうので、戦力にはならない。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
タマゴロン	99	90	50	94
ワンダーエッグ	99	90	50	94

MONSTER タップペンギータイプ

倒すのに手間取ると、仲間を呼ばれてあっという間に敵の数が増えてしまう。特技のメダパニを受けて混乱状態になったときは、アイテムを惜しまずに使っていこう。



タップペンギー

水系　魔法系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	31	13	15	18	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	タンギー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 【魔法】メダパニを唱えて、正面1マスにいる敵を混乱状態にする(効果時間は、行動4〜7回分)	○	○	○	——
特技 正面1マスに敵がいると、仲間を呼んで、タップペンギーを出現させる	○	×	×	●レベルはそのフロアに現れるものと同じ

岩とびあくま

水系 魔法系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
──

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	32	15	18	19	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	トビー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 【魔法】メダパニを唱えて、正面1マスにいる敵を混乱状態にする(効果時間は、行動4～7回分)	○	○	○	──
特技 正面1マスに敵がいると、仲間を呼んで、岩とびあくまを出現させる	○	×	×	●レベルはそのフロアに現れるものと同じ

仲間にしたときの特徴 タップペンギータイプ

レベルアップが早く、能力値もバランス良く上がっていくうえ、メダパニで敵を混乱状態にして、攻撃や特技をほぼ完全に無力化する。ポポロ編の中盤では、非常に頼りになるはずだ。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
タップペンギー	99	115	53	106
岩とびあくま	99	116	55	109

⬅仲間になったあとは敵モンスターを呼ばないので、安心して連れていける。

MONSTER おばけヒトデタイプ

不思議な踊りで与えてくる効果は、4種類のなかからランダムで決まる。防御力が下がる効果をくり返し受けてしまったら、つぎのフロアへの移動を最優先で考えよう。

おばけヒトデ

水系 技系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
5	22	12	12	14	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	バヒート

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 【技】不思議な踊りを踊って、正面1マスにいる敵に以下の①～④のうちいずれかひとつの効果を発生させる。①毒を与えてちからを1下げる、②満腹度を1減らす、③攻撃力を少し減らす、④防御力を少し減らす	○	○	○	●①と②は操作キャラクター以外には発生しない ●②は満腹度がゼロの相手には発生しない

マージスター

水系　技系
成長タイプ ▸▸▸ 防御・早熟

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	26	15	13	17	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	マスター

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【技】不思議な踊りを踊って、正面1マスにいる敵に以下の①～④のうちいずれかひとつの効果を発生させる。①毒を与えてちからを1下げる、②満腹度を1減らす、③攻撃力を少し減らす、④防御力を少し減らす	○	○	○	●①と②は操作キャラクター以外には発生しない ●②は満腹度がゼロの相手には発生しない

仲間にしたときの特徴　おばけヒトデタイプ

2種族とも基本能力値はほとんど同じだが、育てるなら上限レベルが高いマージスターにするべき。なお、特技の不思議な踊りはそれほど効果的ではないので、できれば使用させないようにしたい。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
おばけヒトデ	5	48	20	30
マージスター	99	110	55	104

←1～2回踊っても、あまり効果は期待できない。通常攻撃を行なわせたほうがいいだろう。

MONSTER つのうしがいタイプ

殻に入って身を守る状態になると、ダメージをほとんど与えられなくなってしまう。殻から出るまで敵は移動できないので、そのまま逃げてしまうのも手だ。

つのうしがい

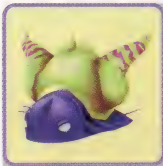
水系
成長タイプ ▸▸▸ 防御・早熟

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	23	13	14	16	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	ツノーガ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、殻に入って身を守る状態になる（効果時間は、行動3回分）	○	○	○	●身を守る状態のあいだは移動できない



しびれマイマイ

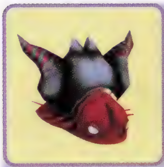
水系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	28	14	18	17	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	シビック

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、殻に入って身を守る状態になる（効果時間は、行動3回分）	○	○	○	●身を守る状態のあいだは移動できない



あんこくつむり

水系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	30	20	19	35	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	アムリタ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、殻に入って身を守る状態になる（効果時間は、行動3回分）	○	○	○	●身を守る状態のあいだは移動できない

CHECK! MONSTER

殻に入っているときは

つのうしがいタイプのモンスターが殻に入っているあいだは、はりせんもぐらやサンダーラットなどと同じように、こちらから仕掛ける大半の攻撃を2ダメージにされてしまう。相手のほうは身を守る状態でも攻撃してくるので、そのまま戦いつづけるのは効率が悪い。もし倒したいのであれば、1マス距離を空けた場所へ移動して待ち、殻から出た敵が近づいてくるのを待とう。

⬅グレイトマーマンのなぎ払い攻撃など、固定ダメージの特技なら、2ダメージにされない。

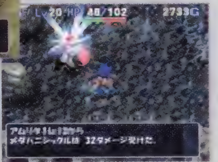
仲間にしたときの特徴 つのうしがいタイプ

レベルアップが早く、能力値も順調に成長する。しかし、一緒に戦っているときに、攻撃してほしいタイミングで殻に入られると、ポポロが敵から予想外の反撃を受けることも。ダメージを受けにくい特性を活かして、敵と1対1で戦わせるといい。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
つのうしがい	99	107	53	105
しびれマイマイ	99	112	54	109
あんこくつむり	99	114	60	110

⬅レベルアップすると、おもに最大HPと防御力が伸びていき、かなり打たれ強くなる。



➡どうしても攻撃してほしいときは、『とくぎつかうな』の命令を出しておくといい。

MONSTER スカイフロッグタイプ

壁の角を越えて、こちらが反撃できない場所から攻撃してくる。隣接している状態で相手から逃げるときは、角を曲がったところで攻撃されてしまうので注意。

スカイフロッグ

水系　成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・晩成

所持アイテム（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	38	9	10	10	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	フローレ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
壁の角を越えて攻撃を行なえる	○	○	×	—
特技 正面1マスにいる敵へジャンプして攻撃を行なって、攻撃が当たると敵から1マス距離を空けた場所へ着地する	○	○	○	●はりつけ状態のときはもとの場所に着地 ●敵を跳び越えたときなどは、隣接した場所に着地

ファイヤーケロッグ

水系　炎系　成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム —

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
9	40	11	10	21	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	ファロ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
壁の角を越えて攻撃を行なえる	○	○	×	—
特技 正面1マスにいる敵へジャンプして攻撃を行なって、攻撃が当たると敵から1マス距離を空けた場所へ着地する	○	○	○	●はりつけ状態のときはもとの場所に着地 ●敵を跳び越えたときなどは、隣接した場所に着地

デーモントード

水系　悪魔系　成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・晩成

所持アイテム —

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	45	21	19	50	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	ディード

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
壁の角を越えて攻撃を行なえる	○	○	×	—
特技 正面1マスにいる敵へジャンプして攻撃を行なって、攻撃が当たると敵から1マス距離を空けた場所へ着地する	○	○	○	●はりつけ状態のときはもとの場所に着地 ●敵を跳び越えたときなどは、隣接した場所に着地

仲間にしたときの特徴 スカイフロッグタイプ

攻撃が角を越えるため、曲がり角で敵を待ち伏せしていれば、ほぼ確実に先制攻撃を仕掛けることが可能。特技を使うと反撃を受けにくくなるものの、どこに移動するか予測できないため、敵の数が多い状況では使わせないようにしたい。

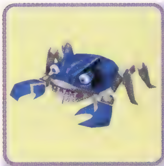
●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
スカイフロッグ	99	170	185	41
ファイヤーケロッグ	9	79	44	26
デーモントード	99	177	197	50

MONSTER ガニラスタイプ

魔法弾やアイテムなどを当てても、その効果を2ダメージに変えられてしまう。戦いを避けることが難しいので、残りHPが少ないときには出会いたくない相手だ。

ガニラス



水系　魔法系　成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟　所持アイテム（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	33	17	15	20	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	ガニー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
魔法、アイテム、特技などの効果を受けると、それを2ダメージに変える	○	○	○	●マホトーンの効果を受けているキャラクターからのアイテムや、ワナと石像の効果についてはP.156を参照 ●大砲の弾や地雷などの爆風、氷の息、おどる宝石のさそう踊りなどの効果は2ダメージに変えない
封印状態にならない	○	○	○	●変身したときに、封印状態が解除される

じごくのハサミ

水系　魔法系　成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟　所持アイテム（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	35	17	18	25	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	ハッサム

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
魔法、アイテム、特技などの効果を受けると、それを2ダメージに変える	○	○	○	●マホトーンの効果を受けているキャラクターからのアイテムや、ワナと石像の効果についてはP.156を参照 ●大砲の弾や地雷などの爆風、氷の息、おどる宝石のさそう踊りなどの効果は2ダメージに変えない
封印状態にならない	○	○	○	●変身したときに、封印状態が解除される

ぐんたいガニ

水系 魔法系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム （フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	47	23	19	50	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	グルンガ

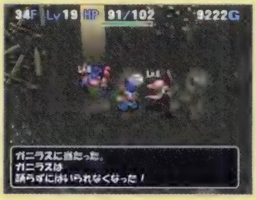
特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
ほかのぐんたいガニと合流すると、群れを作って行動する	○	×	×	●封印状態でも封じられない
魔法、アイテム、特技などの効果を受けると、それを2ダメージに変える	○	○	○	（ガニラス参照）
封印状態にならない	○	○	○	●変身したときに、封印状態が解除される

CHECK! MONSTER

アイテムの効果を与えるには

ガニラスタイプ、アイアンタートルタイプ、ヘルジャスティスタイプの敵は、受けた魔法やアイテムなどの効果を2ダメージに変える特殊能力を持つ。しかし、操作キャラクターがマホトーンの効果を受けているときだけは、アイテムの効果を与えられるのだ。



⬅操作キャラクターがマホトーン状態のときも、投げ当てたアイテムが効果を発揮する。

⬅通常は、アイテムを投げ当てても、特殊能力によって効果を2ダメージに変えられてしまう。

➡部屋のなかにマホトーンの石像があれば、アイテムが持つ本来の効果を与えることができる。

CHECK! MONSTER

ワナや石像の効果を受けると？

魔法などの効果を2ダメージに変える能力は、攻撃以外のものにも働く。ガニラスやアイアンタートルなどが、右記のワナか石像の効果を受けると、すべて2ダメージに変えるのだ。

⬅右にあげたもの以外のワナや石像からは、ほかのモンスターと同じように効果を受ける。

●効果が2ダメージに変わるワナや石像

ワナ
- 封印のワナ（※1）
- 鉄の矢のワナ
- 弱化のワナ（※1）
- 毒の矢のワナ
- 木の矢のワナ
- 鉄球のワナ

石像
- 転びの石像
- ルーラの石像
- 場所替えの石像
- ラリホーの石像
- 岩とばしの石像
- 踊りの石像
- 変化の石像

※1……変身中は2ダメージに変えない

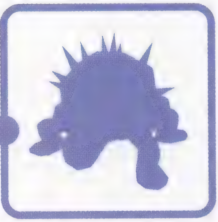
仲間にしたときの特徴 ガニラスタイプ

ホイミの杖でHPを回復できないなどの欠点はあるが、不利な状態変化を受けにくいことのメリットは大きい。ポポロ編では密林島の発掘場へ行く前に、密林島のほら穴でぐんたいガニを仲間にしておけば、以降の冒険がラクになるだろう。

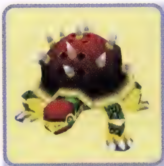
●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ガニラス	99	117	57	106
じごくのハサミ	99	119	57	109
ぐんたいガニ	99	131	63	110

MONSTER アイアンタートルタイプ



こちらの魔法やアイテムは効かないが、鈍足状態で出現するため、それほど危険な相手ではない。基本防御力の高いランドアーマーは、無理に戦わず逃げるのも手だ。



アイアンタートル

水系　魔法系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム: ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	30	18	19	10	★★★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	アタール

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
鈍足状態で行動する	○	○	△	●変身中は行動速度が1段階下がるのみ
魔法、アイテム、特技などの効果を受けると、それを2ダメージに変える	○	○	○	●マホトーンの効果を受けているキャラクターからのアイテムや、ワナと石像の効果についてはP.156を参照 ●大砲の弾や地雷などの爆風、氷の息、おどる宝石のさそう踊りなどの効果は2ダメージに変えない
封印状態にならない	○	○	○	●変身したときに、封印状態が解除される

ワンポイント攻略

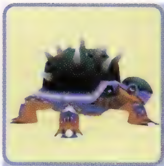
鈍足状態の相手と戦うときは

アイアンタートルのような鈍足状態の敵には、2ターンに1回しか行動の順番がまわってこない。つまり、こちらが等速ならば、敵が行動したあとに2回連続で行動できるのだ。

そこで、鈍足状態の敵と戦うときは「近づいてきた敵を攻撃→敵から1マス距離を空ける」という戦法を使おう。こうすれば、敵に攻撃をさせることなく、自分だけ攻撃できるというわけだ。この戦法は、自分が倍速状態になって、等速の敵と戦うときにも有効なので、覚えておくといい。

⬅アイアンタートルタイプの敵と隣接したら、1回目の行動で攻撃を仕掛ける。

➡2回目の行動で1マス下がると、敵のほうから近づいてくる。これをくり返そう。



ランドアーマー

水系　魔法系　成長タイプ ▸▸▸ 防御・早熟

所持アイテム：──

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	31	20	35	15	★★★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	ランドル

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
鈍足状態で行動する	○	○	△	●変身中は行動速度が1段階下がるのみ
魔法、アイテム、特技などの効果を受けると、それを2ダメージに変える	○	○	○	●マホトーンの効果を受けているキャラクターからのアイテムや、ワナと石像の効果についてはP.156を参照 ●大砲の弾や地雷などの爆風、氷の息、おどる宝石のさそう踊りなどの効果は2ダメージに変えない
封印状態にならない	○	○	○	●変身したときに、封印状態が解除される

仲間にしたときの特徴　アイアンタートルタイプ

鈍足状態で行動するため、連れ歩くには不向き。特殊攻撃を受けても倒されにくいので、ある程度レベルが上がったら『かってにしてね』の命令を出して、単独で行動させるといい。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
アイアンタートル	99	114	58	110
ランドアーマー	99	115	60	126

MONSTER グレイトマーマンタイプ

特技のなぎ払い攻撃を受けると、転ばされて持っているアイテムを落としてしまう。ロサを連れているときに転ぶと致命的なので、不用意に近づかないこと。

グレイトマーマン

浮遊系　剣系　技系　成長タイプ ▸▸▸ 攻撃・晩成

所持アイテム：──

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	39	20	18	30	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	レイマン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 【技】なぎ払い攻撃を行なって、正面1マスにいる敵を転倒させてから20ダメージを与える	○	○	○	●相手が水のなかにいる場合は転倒させるのみ
受けた魔法の効果を無効化する	○	○	○	●封印状態でも封じられない

仲間にしたときの特徴 グレイトマーマンタイプ

特技を使うと敵にアイテムを落とさせることができるものの、与えるダメージ量が小さく、実用的とは言えない。レベルアップの遅さもネックだ。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
グレイトマーマン	99	171	196	49

←魔法の効果を無効化するので、魔法系のモンスターが多く出現するダンジョンでは、活躍を期待できる。

MONSTER キメラタイプ

同じ部屋にいると、瞬間移動であっという間に接近してくる。全般的に能力値が高いので、こちらのレベルが低いうちは複数のキメラタイプの敵と同時に戦わないこと。

キメラ

浮遊系
成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・早熟

所持アイテム: ―

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	48	30	20	75	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	キーメ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
部屋内に敵がいるときに、敵の周囲8マスのどこかへ瞬間移動する	○	○	×	●身代わり状態の敵には使用不可

メイジキメラ

浮遊系　魔法系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム: ―

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	60	27	20	100	★	部屋にいる：★★★ 隣に近づく：★★★	♥♥♥	メキラ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
部屋内に敵がいるときに、敵の周囲8マスのどこかへ瞬間移動する	○	○	×	●身代わり状態の敵には使用不可
特技【魔法】マホトーンを唱えて、正面1マスにいる操作キャラクターをマホトーン状態（効果時間は、行動50回分）に、操作キャラクター以外を封印状態にする	○	○	○	―

スターキメラ

浮遊系

成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・早熟

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	78	32	31	215	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	スタッキ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
部屋内に敵がいるときに、敵の周囲8マスのどこかへ瞬間移動する	○	○	×	●身代わり状態の敵には使用不可

仲間にしたときの特徴 キメラタイプ

基本能力値が高く、仲間にした直後から頼りになる。ただし、特殊能力の瞬間移動を使うと、隣接した相手から先制攻撃されるうえ、複数の敵のなかで孤立することも多いため、『いっしょにいてね』の命令を出しておくといいだろう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
キメラ	99	115	161	53
メイジキメラ	99	144	67	111
スターキメラ	99	145	163	64

MONSTER ゴーストタイプ

倍速1回攻撃であるのに加え、ゴースト以外の2種族は、部屋のなかでこちらの正面へ瞬間移動してくる。逃げるのは困難なので、出会ったら覚悟を決めて戦おう。

ゴースト

浮遊系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	21	9	10	13	――	部屋にいる：―― 隣に近づく：――	♥♥♥♥	ノートン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速1回攻撃で行動する	○	○	△	●変身中は行動速度が1段階上がるのみ ●変身中は封印状態でも封じられない

メトロゴースト

浮遊系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	41	13	18	35	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	メスト

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速1回攻撃で行動する	○	○	△	(ゴースト参照)
部屋内に敵がいるときに、敵の正面へ瞬間移動する	○	○	×	●身代わり状態の敵には使用不可

ヘルゴースト

浮遊系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	46	19	21	75	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	ヘルトス

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速1回攻撃で行動する	○	○	△	(ゴースト参照)
部屋内に敵がいるときに、敵の正面へ瞬間移動する	○	○	×	●身代わり状態の敵には使用不可

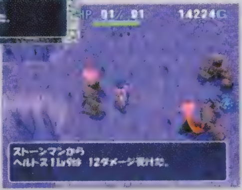
仲間にしたときの特徴 ゴーストタイプ

倍速1回攻撃で行動できるのが強み。基本能力値はそれほど高くないが、レベルアップは早いので、育てるのにそれほど手間はかからないはずだ。なお、ポポロよりも行動速度が速いぶん、敵を見つけたときに単独行動をしてしまうことが多い。レベルが低いうちは、『いっしょにいてね』の命令を出しておいたほうがいいだろう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ゴースト	99	105	49	101
メトロゴースト	99	125	53	109
ヘルゴースト	99	130	59	112

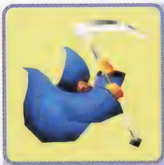
⬅倍速1回攻撃のおかげで、敵と隣接したポポロと入れかわっても、すぐに攻撃できる。



➡敵の正面へ瞬間移動するメトロゴーストやヘルゴーストは、敵に囲まれやすいので注意。

MONSTER ゆうれいタイプ

行動が気まぐれで、隣接時でも攻撃してこないことがある。壁のなかに入られると、こちらも同じ能力を持っていなければ攻撃できないので、広い場所で戦いたい。



ゆうれい

浮遊系　斜系

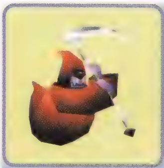
成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・早熟

所持アイテム
——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	23	18	5	15	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥♥	マイケル

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
気まぐれに行動する	○	○	×	——
壁のなかに入れる	○	○	○	——



しにがみ

浮遊系　剣系
成長タイプ ▸▸▸ 攻撃・早熟

所持アイテム：――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	35	15	13	31	――	部屋にいる：―― 隣に近づく：――	♥♥♥	シナス

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
気まぐれに行動する	○	○	×	――
壁のなかに入れる	○	○	○	――
攻撃をかわしやすい	○	○	○	●封印状態でも封じられない

仲間にしたときの特徴 ゆうれいタイプ

レベルアップは早く、おもに攻撃力が順調に上がっていく。地形に関係なく移動や攻撃を行なえるが、気まぐれに行動する点は仲間になっても変わらず、あまり信頼できないのが難点。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ゆうれい	99	90	149	38
しにがみ	99	102	146	46

⬅敵に隣接させても攻撃しないことがあるので、戦力として計算するのは危険だ。

MONSTER ミイラおとこタイプ

ゾンビ系モンスターの例にもれず、落ちている墓から敵を復活させるが、それ以外に特別な能力は持っていない。油断さえしなければ、怖い相手ではないはずだ。

ミイラおとこ

ゾンビ系
成長タイプ ▸▸▸ 攻撃・早熟

所持アイテム：――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	42	21	13	38	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	ラミオス

マミー

ゾンビ系
成長タイプ ▸▸▸ 攻撃・早熟

所持アイテム：――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	40	25	13	45	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	カーメン

仲間にしたときの特徴 ミイラおとこタイプ

特殊能力はないものの、レベルアップが早く、攻撃力が上がりやすい。ホイミの杖など通常の回復手段では逆にダメージを与えてしまうので、敵と戦ったあとは休憩して、HPを回復させよう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ミイラおとこ	99	109	152	46
マミー	99	107	156	46

MONSTER くさった死体タイプ

同じ部屋で離れた場所にいると、落ちているアイテムを投げてくる。とじこめの壺など、投げられると致命的なものもあるので、できるだけ通路で戦いたい。

くさった死体

ゾンビ系

成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム: ――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
9	45	15	15	40	★★	部屋にいる：―― 隣に近づく：★★★	♥♥♥♥	スミス

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 足元にあるアイテムを、部屋内にいる敵へ放物線投げする	○	○	○	●店の商品には使用不可
特技 くさった液を吐いて、正面1マスにいる操作キャラクターが装備している盾の修正値を1下げる。相手が操作キャラクター以外の場合は攻撃力を1／2に下げる	○	○	○	●傷みよけの指輪で防御可能 ●「さび」の印が付いているアイテムには効果なし

リビングデッド

ゾンビ系

成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム: ――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
9	50	15	16	45	★★	部屋にいる：―― 隣に近づく：★★★	♥♥♥♥	ジョン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 足元にあるアイテムを、部屋内にいる敵へ放物線投げする	○	○	○	●店の商品には使用不可
特技 くさった液を吐いて、正面1マスにいる操作キャラクターが装備している武器の修正値を1下げる。相手が操作キャラクター以外の場合は攻撃力を1／2に下げる	○	○	○	●傷みよけの指輪で防御可能 ●「さび」の印が付いているアイテムには効果なし
特技 周囲8マスに敵がいると、仲間を呼んで、リビングデッドを出現させる	○	×	×	●レベルはそのフロアに現れるものと同じ

グール

ゾンビ系
成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム
——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
9	50	21	20	55	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥♥♥	グルカ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 足元にあるアイテムを、部屋内にいる敵へ放物線投げする	○	○	○	●店の商品には使用不可
特技 くさった液を吐いて、正面1マスにいる操作キャラクターが装備している武器か盾の修正値を1下げる。相手が操作キャラクター以外の場合は攻撃力を1／2に下げる	○	○	○	●傷みよけの指輪で防御可能 ●「さび」の印が付いているアイテムには効果なし

どくどくゾンビ

ゾンビ系
成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム
——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
9	100	45	35	650	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥♥♥	ドレドレ

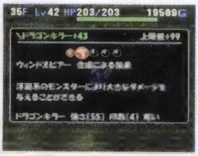
特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 足元にあるアイテムを、部屋内にいる敵へ放物線投げする	○	○	○	●店の商品には使用不可
特技 くさった液を吐いて、正面1マスにいる操作キャラクターが装備している武器、盾、指輪に付いている印のうち、ひとつを消滅させる。相手が操作キャラクター以外の場合は攻撃力を1／2に下げる	○	○	○	——

ワンポイント攻略

くさった液では消えない印

どくどくゾンビのくさった液は、アイテムに付いている印のうち、一番左にあるものを消す。ただし、そのアイテムがもともと持っている能力の印は消えないので、アイテムの合成を行なっていなければ、警戒する必要はないのだ。



←左端の「竜」はもともと持っている能力なので、その右にある「浮」が消える。

仲間にしたときの特徴 くさった死体タイプ

部屋のなかに落ちているアイテムを敵へ投げる特殊能力は、アイテムを集めたいときだとかえってジャマになる。能力値は順調に成長するため、『とくぎつかうな』の命令を出して連れて行ってもいいが、上限レベルが低いせいで、その命令を覚えるころには力不足になっている可能性も高い。

■上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
くさった死体	9	84	48	31
リビングデッド	9	89	48	32
グール	9	89	54	36
どくどくゾンビ	9	139	78	51

MONSTER がいこつけんしタイプ

特技を受けてアイテムを弾かれると、大切な装備などを失ってしまう恐れがある。万全を期すのであれば、敵と隣接する前に貴重品を足元に置いておくこと。

がいこつけんし

ゾンビ系　剣系　技系
成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟
所持アイテム：——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
9	35	20	10	39	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	ボーンズ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【技】装備弾き攻撃を行なって、正面1マスにいる敵が装備しているアイテムひとつを弾き飛ばす。相手が操作キャラクター以外の場合は、所持アイテムを弾き飛ばす	○	○	○	●弾き飛ばしたアイテムはがいこつけんしが投げた(撃った)ものとしてあつかわれる
隣接攻撃をかわすと、敵と正反対の方向へ1マス跳びのく	○	○	○	●封印状態でも封じられない ●睡眠、強烈かなしばり、はりつけ、バクスイ状態のときは跳びのかない ●敵が透明状態のときや、跳びのくマスへ移動できないとき、またはグレイトマーマンのなぎ払い攻撃がはずれたときは跳びのかない ●めつぶし、まどわし、おびえ状態のときや、部屋内に身代わりの石像があるときは、敵の位置に関係なく真うしろへ跳びのく

かげのきし

ゾンビ系　剣系　技系
成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟
所持アイテム：——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
9	85	30	29	165	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	ブラック

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【技】アイテム弾き攻撃を行なって、正面1マスにいる敵が持っているアイテムひとつを弾き飛ばす	○	○	○	●弾き飛ばしたアイテムはかげのきしが投げた(撃った)ものとしてあつかわれる
隣接攻撃をかわすと、敵と正反対の方向へ1マス跳びのく	○	○	○	(がいこつけんし参照)

しりょうのきし

ゾンビ系　剣系　技系
成長タイプ ▸▸▸ 普通・早熟

所持アイテム：―

上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
9	70	35	35	350	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	リョウキ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【技】アイテム弾き攻撃を行なって、正面1マスにいる敵が持っているアイテムひとつを弾き飛ばす	○	○	○	●弾き飛ばしたアイテムはしりょうのきしが投げた(撃った)ものとしてあつかわれる
隣接攻撃をかわすと、敵と正反対の方向へ1マス跳びのく	○	○	○	(がいこつけんし参照)

仲間にしたときの特徴　がいこつけんしタイプ

レベルアップは早いものの、上限レベルの低さから長期的な戦力としては期待できない。特技のアイテム弾き攻撃は、「モンスターがアイテムを持っていたので仲間にならない(→P.113)」ことを回避する以外、とりたてて使い道はないだろう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
がいこつけんし	9	74	53	26
かげのきし	9	124	63	45
しりょうのきし	9	109	68	51

MONSTER シャーマンタイプ

こちらが持っているアイテムに悪影響をおよぼす特技を使ってくる。壺に入っているアイテムは影響を受けないので、大切なものは戦う前に壺のなかへ入れておくといい。

シャーマン

ゾンビ系　魔法系　杖系
成長タイプ ▸▸▸ 防御・晩成

所持アイテム：―

上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	35	20	17	45	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	シャアマ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【魔法】呪いの言葉を吐いて、正面1マスにいる操作キャラクターが持っているアイテムひとつを呪われた状態にする。相手が操作キャラクター以外の場合は効果がない	○	○	○	●呪いよけの指輪で防御可能 ●壺に入ってるアイテムには使用不可
特技 正面1マスに敵がいるときに、くさった死体を呼んで、出現させる	○	×	×	●くさった死体のレベルは、そのダンジョンに設定されているものになる

ゾンビマスター

ゾンビ系　魔法系　杖系

成長タイプ ▸▸▸ 防御・晩成

所持アイテム：——

上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	55	23	18	60	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	ゾマ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 【魔法】不思議な言葉を吐いて、正面1マスにいる操作キャラクターが持っている杖ひとつの使用回数をゼロにする。相手が操作キャラクター以外の場合は、杖系のモンスターのみ封印状態にする	○	○	○	●壺に入っている杖には使用不可

仲間にしたときの特徴　シャーマンタイプ

基本的に特技は敵に対して効果がなく、ゾンビマスターが一部のモンスターを封印状態にできるのみ。レベルアップによる能力値の成長もイマイチなので、あえて連れて行く必要はないだろう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
シャーマン	99	121	55	175
ゾンビマスター	99	141	58	176

MONSTER バーサーカータイプ

放っておくと敵モンスターを何体も倒して、手がつけられないほど強くなる。幸いHPは低いので、攻撃される前に先制攻撃を仕掛けて倒すか、遠距離から攻撃しよう。

バーサーカー

ゾンビ系　剣系

成長タイプ ▸▸▸ 攻撃・晩成

所持アイテム：——

上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	30	12	12	50	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥♥♥	バース

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
バーサーカー状態で行動する	○	○	○	●封印状態でも封じられない
封印状態で行動する	○	○	×	——

仲間にしたときの特徴　バーサーカータイプ

モンスター預かり所で命令を出せるが、バーサーカー状態なので無意味。行動は敵のときと変わらず、連れて行くとかえって危険だ。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
バーサーカー	99	162	188	43

MONSTER シャドータイプ

通常は姿が見えず、どこにいるのかわからない。広い場所でいきなり攻撃されたときは、当てずっぽうで反撃するよりも、敵のいる位置を探ったほうがいいだろう(→P.69)。

シャドー

浮遊系
成長タイプ ▶▶▶ 守備・特殊

所持アイテム: ――

上限レベル	基本能力値			基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
	最大HP	攻撃力	防御力					
9	5	13	1	44	――	部屋にいる:―― 隣に近づく:――	♥	ジェイド

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
気まぐれに行動する	○	○	×	――
透明状態で行動する	○	○	○	――
透明状態のキャラクター&モンスター、ワナ、パルプンテの巻物が見える	○	○	○	●鉄化、氷結、封印状態でも封じられない

あやしいかげ

浮遊系
成長タイプ ▶▶▶ 守備・特殊

所持アイテム: ――

上限レベル	基本能力値			基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
	最大HP	攻撃力	防御力					
9	5	20	1	25	――	部屋にいる:―― 隣に近づく:――	♥	あやか

特殊能力

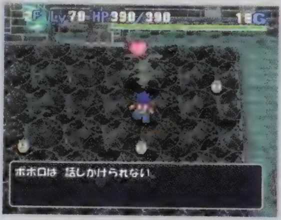
内容	敵	仲間	変身	備考
気まぐれに行動する	○	○	×	――
透明状態で行動する	○	○	○	――
透明状態のキャラクター&モンスター、ワナ、パルプンテの巻物が見える	○	○	○	●鉄化、氷結、封印状態でも封じられない
魔法弾を受けると、それを反射する	○	○	○	●氷結、封印状態でも封じられない
攻撃をかわしやすい	○	○	○	●封印状態でも封じられない

仲間にしたときの特徴 シャドータイプ

敵に攻撃されることはまずないが、遠距離攻撃などが偶然当たると、最大HPが低いためほぼ確実にちからつきる。防御力しか成長しないので、戦力にしたければアイテムを使って強化しよう。

●上限レベルでの能力値

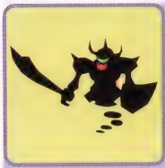
名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
シャドー	9	5	13	25
あやしいかげ	9	5	20	25



⬅つねに透明状態なので、通常は話しかけることも命令を出すこともできない。

MONSTER シャドーナイトタイプ

基本攻撃力は低いが、ときおり特技で大ダメージを与えてくる。モシャスナイトには攻撃が当たりにくく倒すのに手間取るので、睡眠状態などにして反撃を封じておきたい。



シャドーナイト

浮遊系　剣系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム：—

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	48	19	14	41	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	シャイト

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 はげしく攻撃して、正面1マスにいる敵に通常攻撃の約1.5倍のダメージを与える	○	○	○	—

モシャスナイト

剣系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム：—

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	51	20	22	70	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	モストン

特殊能力

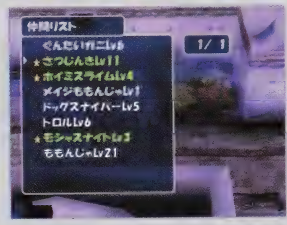
内容	敵	仲間	変身	備考
特技 はげしく攻撃して、正面1マスにいる敵に通常攻撃の約1.5倍のダメージを与える	○	○	—	—
特技 周囲8マスにいるモンスターの1体に化けて、そのモンスターの特技(持っていない場合は通常攻撃)を使ってからもとの姿にもどる	○	○	—	●化けたときに、透明状態が解除される
攻撃をかわしやすい	○	○	—	●封印状態でも封じられない

仲間にしたときの特徴 シャドーナイトタイプ

特技を使うと通常より大きなダメージを与えられるものの、攻撃力があまり成長しないのが難点。なお、モシャスナイトはほかのモンスターに化けて敵を倒すと、経験値が得られないので注意。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
シャドーナイト	99	134	54	172
モシャスナイト	99	137	55	180



⬅モシャスナイトの化ける能力を活用したい場合は、実用的な特技を持つ仲間を一緒に連れて行くといい。

MONSTER ベビーサタンタイプ

こちらが持っているアイテムを盗むという非常にイヤな敵。
重要なアイテムを盗まれると、いきなり窮地に立たされて
しまうこともあるので、隣接される前に倒したい。

ベビーサタン

悪魔系　翔系　技系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム: ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	44	10	15	40	★★★	部屋にいる：—— 隣に近づく：(※1)	♥♥♥	ビータン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【技】正面1マスにいる敵が持っている装備していないアイテムを盗む。盗むことに成功すると、アイテムが置かれていない店のじゅうたんの上か、ワナの周囲にワープして、盗んだアイテムを足元に置く	○	○	×	●ミニデーモンの指輪で防御可能 ●保存の壺とふつうの壺以外の壺は盗めない ●壺に入っているアイテムは盗めない ●店に置かれたアイテム(売買価格がゼロのものをのぞく)は商品になる ●壺が盗まれると、中身が周囲にばらまかれる
落ちているアイテムの上に乗って待機しつづける。ポポロがほかの部屋にいると、特定の確率で、足元のアイテムと一緒にポポロがいる部屋へワープしてくる	×	○	×	●店の商品には使用不可

ミニデーモン

悪魔系　翔系　技系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム: ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	49	20	24	50	★★★	部屋にいる：—— 隣に近づく：(※1)	♥♥♥	ミニモン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【技】正面1マスにいる敵が持っている壺を盗む。盗むことに成功すると、アイテムが置かれていない店のじゅうたんの上か、ワナの周囲にワープして、盗んだアイテムを足元に置く。相手が操作キャラクター以外の場合は、所持アイテムを盗む	○	○	×	●ミニデーモンの指輪で防御可能 ●保存の壺とふつうの壺以外の壺は盗めない ●店に置かれたアイテム(売買価格がゼロのものをのぞく)は商品になる ●壺が盗まれると、中身が周囲にばらまかれる
落ちているアイテムの上に乗って待機しつづける。ポポロがほかの部屋にいると、特定の確率で、足元のアイテムと一緒にポポロがいる部屋へワープしてくる	×	○	×	●店の商品には使用不可

※1……3マス先まで近づくとかならず目を覚ます

つかいま

悪魔系　鳥系　技系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	125	40	35	700	★★★	部屋にいる：―― 隣に近づく：(※1)	♥♥♥	ミリア

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【技】正面1マスにいる敵が装備しているアイテムを盗む。盗むことに成功すると、アイテムが置かれていない店のじゅうたんの上か、ワナの周囲にワープして、盗んだアイテムを足元に置く。相手が操作キャラクター以外の場合は、所持アイテムを盗む	○	○	×	●ミニデーモンの指輪で防御可能 ●呪われているアイテムは盗めない ●店に置かれたアイテム（売買価格がゼロのものをのぞく）は商品になる
落ちているアイテムの上に乗って待機しつづける。ポポロがほかの部屋にいると、特定の確率で、足元のアイテムと一緒にポポロがいる部屋へワープしてくる	×	○	×	●店の商品には使用不可

CHECK! MONSTER

中身がばらまかれた壺の容量は？

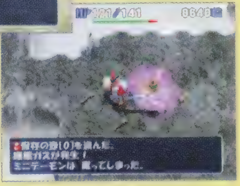
ベビーサタンなどに壺を盗まれると、なかに入っていたアイテムは周囲にばらまかれるが、このときに壺の容量がどうなるかは、壺の種類によって異なる（下表参照）。簡単に言えば、アイテムを出し入れできる保存の壺は容量がもとにもどるが、そうでないふつうの壺は容量が減ったままというわけだ。

●中身がばらまかれたあとの容量

アイテム名	中身がばらまかれたあとの容量
保存の壺	ばらまかれたアイテムのぶんだけもどる
ふつうの壺	アイテムが入っていたときのまま

※上記以外の壺は盗まれない

⬅アイテムをばらまく場所が足りない場合は、壺に中身が残ったまま盗まれる。



➡ばらまかれたアイテムでワナが作動すると、盗んだ壺を落とすことも。

仲間にしたときの特徴 ベビーサタンタイプ

敵からアイテムを盗んでくれるが、フロア内に店があると、それを店の商品にしてしまうのが欠点。ただし、落ちているアイテムは商品にせずに持ってきてくれるので、『バッチリがんばれ』の命令を出してアイテムを探させるといい。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ベビーサタン	99	128	50	106
ミニデーモン	99	133	60	115
つかいま	99	209	80	126

⬅ダンジョンのなかを歩きまわり、見つけたアイテムをワープして持ってきてくれる。

➡盗んだものがゴールドなどだったときは、店に置かれてもそのまま拾うことができる。

MONSTER エビルポットタイプ

複数の敵を出現させる能力を持つため、放っておくのは非常に危険。エビルポット自身の強さはそれほどでもないので、隣接したら優先して倒しておくこと。

エビルポット

浮遊系　悪魔系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	26	8	11	20	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥♥	ビルポ

特殊能力

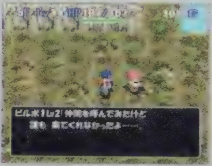
内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、仲間を呼んで、1～5体のモンスターを出現させる	○	×	○	●そのフロアに現れる敵が出現 ●マドハンド、ブラッドハンド、ひょうがまじん、ようがんまじんは出現しない
仲間を呼んで、1～9体の仲間モンスターを画面内にワープさせる	×	○	×	●ポポロが話しかけたときに使用可能

仲間にしたときの特徴 エビルポットタイプ

話しかけると、フロア内の仲間モンスターを呼び寄せることができる。ドルイドの杖などの効果を受けてはぐれた仲間がいるときに利用しよう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
エビルポット	99	110	48	102



⬅ほかに仲間モンスターがいない状況だと、特殊能力を使わせても当然ながら意味はない。

MONSTER アークデーモンタイプ

通常攻撃をくり返してくるだけだが、基本攻撃力が高いために大きなダメージを受けてしまう。こちらのレベルが低いうちは、アイテムも使いながら戦うといいだろう。

アークデーモン

悪魔系
成長タイプ ▶▶▶ 万能・晩成

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	60	26	27	81	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	アデュー

ベリアル

悪魔系
成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・特殊

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
10	135	65	55	1200	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥	ベリー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、ちからをためて、ちからため状態になる(効果時間は、行動2回分)	○	○	○	――

仲間にしたときの特徴 アークデーモンタイプ

能力値は順調に成長していくものの、とにかくレベルアップしにくい。とくにベリアルは、Lv2になるのに10万もの経験値が必要。育てるには、しあわせのたねが不可欠だ。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
アークデーモン	99	270	162	134
ベリアル	10	190	575	125

MONSTER シルバーデビルタイプ

基本攻撃力は低いが、倍速2回攻撃での行動は大きな脅威となる。アイテムを駆使して倒すか、安全にいくならバシルーラの杖などを使って戦いを回避しよう。

シルバーデビル

悪魔系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	65	20	20	125	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	シルバ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速2回攻撃で行動する	○	○	△	●鉄化、氷結状態でも封じられない ●変身中は行動速度が1段階上がるのみ ●変身中は封印状態でも封じられない

デビルロード

悪魔系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	120	25	35	1100	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	デビッド

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速2回攻撃で行動する	○	○	△	(シルバーデビル参照)

バズズ

悪魔系
成長タイプ ▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	135	30	45	1600	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	バズー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速2回攻撃で行動する	○	○	△	（シルバーデビル参照）

仲間にしたときの特徴 シルバーデビルタイプ

レベルアップは遅めで攻撃力があまり上がらない反面、倍速2回攻撃で行動できるため、強さはほかのモンスターに見劣りしない。防御力がある程度成長したら、『かってにしてね』の命令を出して単独で行動させるのも手だろう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
シルバーデビル	99	151	55	178
デビルロード	99	206	60	193
バズズ	99	221	65	203

MONSTER あくましんかんタイプ

ちからをためているときに隣接していると、痛恨の一撃を受けてしまう。とくに、じごくのつかいは強ちからため状態だと防御力が上がるので、手を出さないほうがいい。

あくましんかん

悪魔系 剣系
成長タイプ ▶▶ 攻撃・晩成

所持アイテム
（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	48	22	15	41	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	アーカン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、ちからをためて、ちからため状態になる（効果時間は、行動2回分）	○	○	○	——

じごくのつかい

悪魔系 剣系
成長タイプ ▶▶ 攻撃・晩成

所持アイテム
（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	44	22	17	50	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	ヘルシー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、ちからをためて、強ちからため状態になる（効果時間は、行動2回分）	○	○	○	——

仲間にしたときの特徴 あくましんかんタイプ

ちからをためるモンスターの例にもれず、特技を使うタイミングが悪いと、余計な攻撃を受けてしまいがち。レベルアップは遅いが攻撃力が順調に上がるので、あえて特技を使わせる必要はない。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
あくましんかん	99	180	198	46
じごくのつかい	99	176	198	48

MONSTER フライングデビルタイプ

基本能力値が高く、不用意に戦うのは危険。しかも、ランガーには魔法の効果を無効化されてしまうので、浮遊系や悪魔系のモンスターに効果が高い武器で対抗したい。

フライングデビル

浮遊系 悪魔系 技系
成長タイプ ▸▸▸ 防御・晩成
所持アイテム —

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	130	40	40	1200	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	フライダ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【技】ムーンサルト攻撃を行なって、正面1マスにいる敵に25ダメージを与える	○	○	○	—

ランガー

浮遊系 悪魔系 技系
成長タイプ ▸▸▸ 防御・晩成
所持アイテム —

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	140	51	45	1500	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	ランガス

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速1回攻撃で行動する	○	○	△	●変身中は行動速度が1段階上がるのみ ●変身中は封印状態でも封じられない
特技【技】ムーンサルト攻撃を行なって、正面1マスにいる敵に25ダメージを与える	○	○	○	—
受けた魔法の効果を無効化する	○	○	○	●封印状態でも封じられない

仲間にしたときの特徴 フライングデビルタイプ

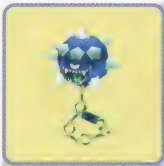
レベルアップは遅いが基本能力値が高いため、仲間になってしばらくは頼りになる。とくに、ランガーはどの特殊能力も便利なので、仲間にできれば冒険の大きな助けになるはずだ。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
フライングデビル	99	216	75	198
ランガー	99	226	86	203

MONSTER デビルアンカータイプ

特定の状況になると、自爆して周囲に爆風を巻き起こす。爆発よけの盾を持っていないと、爆風で大きなダメージを受けてしまうので、できるだけ遠距離から倒すこと。



デビルアンカー

水系　爆弾系

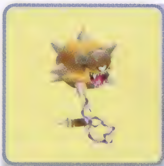
成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム：——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	45	16	11	19	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	デビアン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 敵を見つけているときに、特定の確率で、爆発への秒読みを開始して自爆予告状態になり、それから5回目の行動で自爆する	○	○	○	●自爆予告状態のときは使用不可 ●変身中は5回目の行動後に自爆 ●爆発後に変身状態が解除される
爆風に巻きこまれると、誘爆する	○	○	○	●氷結状態でも誘爆する ●変身中は封印状態でも封じられない ●爆発後に変身状態が解除される ●部屋内に10ダメージの石像があるときは誘爆しない(変身中をのぞく)
残りHPが20未満になると、自爆する	×	×	○	●爆発後に変身状態が解除される



キラースター

爆弾系

成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム：——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	62	19	18	55	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥♥	ラスター

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、特定の確率で自爆する	○	○	○	●爆発後に変身状態が解除される
爆風に巻きこまれると、誘爆する	○	○	○	●氷結状態でも誘爆する ●変身中は封印状態でも封じられない ●爆発後に変身状態が解除される ●部屋内に10ダメージの石像があるときは誘爆しない(変身中をのぞく)
残りHPが30未満になると、固まって動かなくなる	×	×	○	——
残りHPが20未満になると、自爆する	×	×	○	●爆発後に変身状態が解除される

リビングハンマー

爆弾系

成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値			基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
	最大HP	攻撃力	防御力					
99	90	44	30	980	――	部屋にいる：―― 隣に近づく：――	♥♥♥	ハマーン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、特定の確率で自爆する	○	○	○	●爆発後に変身状態が解除される
爆風に巻きこまれると、誘爆する	○	○	○	●氷結状態でも誘爆する ●変身中は封印状態でも封じられない ●爆発後に変身状態が解除される ●部屋内に10ダメージの石像があるときは誘爆しない（変身中をのぞく）
残りHPが30未満になると、固まって動かなくなる	×	×	○	――
残りHPが20未満になると、自爆する	×	×	○	●爆発後に変身状態が解除される

CHECK! MONSTER

モンスターの爆発の特徴

デビルアンカータイプのモンスターやばくだん岩が爆発すると、そのモンスターを中心とした3×3マスに爆風が広がる。

この爆風にキャラクターやモンスターが巻きこまれると、右表のような効果を受ける。基本的には大型地雷と同じで、爆発よけの盾でダメージを軽減できる点も変わらない。ただし、爆風に巻きこまれたキャラクターの残りHPが1だと、1ダメージを受けてちからつきるのが大きなちがいだ。

ちなみに、下記のものは爆風の範囲内にあると消滅してしまう。爆発する敵と戦うときは、周囲に貴重なアイテムが落ちていないか確認しよう。

●爆風に巻きこまれると消滅するもの

- 掘れる壁
- 水晶
- 石像
- 氷柱
- アイテム
- 墓

●爆風に巻きこまれたときの効果

巻きこまれた者	爆風による効果
操作キャラクター	残りHPを1にする量のダメージを受ける。残りHPが1のときは1ダメージを受けてちからつきる
仲間キャラクター	（同上）
通常のモンスター	消滅する
炎系のモンスター	1ダメージを受ける
自爆するモンスター	誘爆する

←部屋内に10ダメージの石像があると、受けるダメージは10ポイントになり、自爆するモンスターも誘爆しない。

仲間にしたときの特徴 デビルアンカータイプ

敵が近くにいると勝手に自爆してちからつきるため、連れて行ってもダンジョンへ入ってすぐにいなくなることが多い。『とくぎつかうな』の命令を出していても、地雷を踏んだときに誘爆してしまうので、一緒に行動しないほうがいいだろう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
デビルアンカー	99	191	92	51
キラースター	99	208	95	58
リビングハンマー	99	236	120	70

MONSTER ばくだん岩タイプ

特殊能力の自爆やメガザルは、ほかに敵がいる状況で使われるとやっかい。とくにばくだん岩と戦うときは、与えたダメージを計算して自爆のタイミングを予測したい。

ばくだん岩

爆弾系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	100	15	5	50	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥♥♥	バクサン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
残りHPが最大HPの25％未満になると、固まって動かなくなる	○	○	○	——
残りHPが20未満になると、自爆する	○	○	○	●変身中は『特技』コマンドでも使用可能 ●爆発後に変身状態が解除される
爆風に巻きこまれると、誘爆する	○	○	○	●氷結状態でも誘爆する ●変身中は封印状態でも封じられない ●爆発後に変身状態が解除される ●部屋内に10ダメージの石像があるときは誘爆しない(変身中をのぞく)

メガザルロック

爆弾系　魔法系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	35	14	9	23	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥♥♥	ガルロ

特殊能力

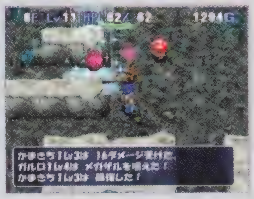
内容	敵	仲間	変身	備考
【魔法】周囲8マスにいる味方がちからつきるか爆発の効果で消滅すると、メガザルを唱えてその仲間を復活させ、メガザルロック自身はちからつきる	○	○	△	●混乱、睡眠、かなしばり、強烈かなしばり、めつぶし、まどわし、おびえ、身代わり、バクスイ状態のときは使用不可 ●ちからつきた仲間が透明状態の場合は、自分がめぐすり状態のときのみ使用可能 ●魔法の効果を無効化する能力、魔法の効果を2ダメージに変える能力を持つ相手には使用不可 ●変身中は『特技』コマンドでのみ使用可能だが、効果なし

仲間にしたときの特徴 ばくだん岩タイプ

残りHPが減ると自爆するばくだん岩には、ホイミの杖などでのサポートが不可欠。メガザルロックは、連れて行けば万一のときに役立ってくれる。

●上限レベルでの能力値

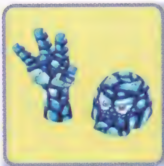
名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ばくだん岩	99	186	50	163
メガザルロック	99	119	54	100



⬅世界樹の葉とちがって、仲間モンスターがちからつきても復活させることができる。

MONSTER ひょうがまじんタイプ

ほとんどのアイテムや特殊攻撃はかわされてしまうため、おもに通常攻撃で戦うことになる。石は当たるので、持っているときは隣接する前にダメージを与えておきたい。



ひょうがまじん

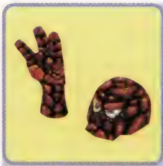
成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・晩成

所持アイテム ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	70	30	20	150	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥♥	ヒョウマ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
隣接攻撃以外の攻撃や、魔法、特殊能力を使われたり、アイテムを投げられると、地中に潜って回避する	○	○	—	●グレイトマーマンのなぎ払い攻撃は回避可能 ●放物線投げされたアイテム、草の神の壺や投げ効果の石像による効果、キースドラゴンとダースドラゴンの炎の息などは回避できない ●火柱などを立てる魔法弾は打ち消す
封印、かなしばり、強烈かなしばり、睡眠状態にならない	○	○	—	——
場所替え、ワープ、吹き飛ばしの効果を無効化する	○	○	—	——
進行方向にアイテム、墓、ワナ、ツルツル床、トゲトゲ床があると、それを消滅させて移動する	○	○	—	●階段の上には移動できない
地中に潜って、正面1マスにいる敵の反対側へ移動する	○	○	—	——
特技【技】凍える息を吐いて、正面1マスにいる敵を氷結状態にする(効果時間は、行動3回分)	○	○	—	——
フロア内のほかの部屋へワープする	×	○	—	●ポポロが話しかけたときに使用可能



ようがんまじん

爆弾系

成長タイプ ▸▸▸ 攻撃・晩成

所持アイテム: —

上限レベル	基本能力値 最大HP	基本能力値 攻撃力	基本能力値 防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	97	31	36	250	—	部屋にいる：— 隣に近づく：—	♥♥♥	ヨガジン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
隣接攻撃以外の攻撃や、魔法、特殊能力を使われたり、アイテムを投げられると、地中に潜って回避する	○	○	—	●グレイトマーマンのなぎ払い攻撃は回避可能 ●放物線投げされたアイテム、草の神の壺や投げ効果の石像による効果、キースドラゴンとダースドラゴンの炎の息などは回避できない ●火柱などを立てる魔法弾は打ち消す
封印、かなしばり、強烈かなしばり、睡眠状態にならない	○	○	—	—
場所替え、ワープ、吹き飛ばしの効果を無効化する	○	○	—	—
進行方向にアイテム、墓、ワナ、ツルツル床、トゲトゲ床があると、それを消滅させて移動する	○	○	—	●階段の上には移動できない
地中に潜って、正面1マスにいる敵の反対側へ移動する	○	○	—	●特技ではないが、モシャスナイトが化けたときに使用可能
フロア内のほかの部屋へワープする	×	○	—	●ポポロが話しかけたときに使用可能

ワンポイント攻略

通路で出会ったときは

通路の途中でひょうがまじんタイプの敵と出会った場合、戦いを避けようと思ったら、きた道を引き返して逃げるハメになる。

ラクに逃げたいのであれば、敵モンスターのほうに向かってとびつきの杖を振ってみよう。相手は魔法弾をかわすので、その奥にある壁の前まで移動できるのだ。そのほか、敵の向こうに別の敵モンスターがいることがわかっていれば、場所替えの杖も利用できる。

←曲がり角で出会ったときは、少し引き返してから、左記の方法を使おう。

➡爆風はかわされることがないので、倒したければ爆発の指輪を使うのも手。

仲間にしたときの特徴 ひょうがまじんタイプ

レベルアップは遅いものの、初期能力値が高めで根気よく成長させていけばかなりの戦力になる。なお、ワナやアイテムを消滅させながら移動するので、連れて歩くときは注意しよう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ひょうがまじん	99	202	206	51
ようがんまじん	99	229	207	67

←敵が使ってくる魔法や特殊攻撃のほとんどは、地中に潜って回避できる。

MONSTER バブリンタイプ

投げられたアイテムを飲みこんで所持し、異種合成（→P.275）する特殊なモンスター。アイテムを飲みこむと攻撃力が上がるので、合成に利用するときは注意すること。

バブリン

浮遊系　爆弾系
成長タイプ ▶▶▶ 守備・特殊

所持アイテム
——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	100	35	15	50	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥	バブバブ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
アイテムを投げられると、それを飲みこんで所持し、持っているアイテムに合成する（異種合成も可能）。アイテムを持っていると、その個数に応じて攻撃力が上がる	○	○	△	●最大2個までアイテムを所持可能 ●最大まで所持しているときや変身中は、アイテムが飲みこめずにすり抜ける
特技 正面1マスに敵がいるときに、口から仲間を吐いてバブリンを出現させる	○	×	△	●レベルはそのフロアに現れるものと同じ ●変身中は吐こうとするのみ

ワンポイント攻略

バブリンが飲みこめないアイテム

投げたり吹き飛ばしたりしたアイテムがバブリンタイプのモンスターに当たると、アイテムは効果を発揮せずに飲みこまれる。しかし、投げ当てたのが右記のようなアイテムなら、飲みこまれずに本来の効果を与えられるのだ。遠距離から倒したいときに活用しよう。

本来の効果を与えられるアイテム

- 遠投や放物線投げされたアイテム
- 壺、魔法の矢、ゴールド、ちいさなメダル、カギ、ミミック
- 転がされた大砲の弾

プヨンターゲット

浮遊系　爆弾系
成長タイプ ▶▶▶ 守備・特殊

所持アイテム
——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	150	45	20	75	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥	プヨヨン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
アイテムを投げられると、それを飲みこんで所持し、持っているアイテムに合成する（異種合成も可能）。アイテムを持っていると、その個数に応じて攻撃力が上がる	○	○	△	●最大3個までアイテムを所持可能 ●最大まで所持しているときや変身中は、アイテムが飲みこめずにすり抜ける
特技 正面1マスに敵がいるときに、口から仲間を吐いてプヨンターゲットを出現させる	○	×	△	●レベルはそのフロアに現れるものと同じ ●変身中は吐こうとするのみ

ポムポムボム

浮遊系　爆弾系　魔法系

成長タイプ ▶▶▶ 守備・特殊

所持アイテム
―

上限レベル	基本能力値			基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
	最大HP	攻撃力	防御力					
99	200	55	29	120	―	部屋にいる：― 隣に近づく：―	♥♥	ポムポ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
アイテムを投げられると、それを飲みこんで所持し、持っているアイテムに合成する（異種合成も可能）。アイテムを持っていると、その個数に応じて攻撃力が上がる	○	○	△	●最大4個までアイテムを所持可能 ●最大まで所持しているときや変身中は、アイテムが飲みこめずにすり抜ける
特技 正面1マスに敵がいるときに、口から仲間を吐いてポムポムボムを出現させる	○	×	△	●レベルはそのフロアに現れるものと同じ ●変身中は吐こうとするのみ
【魔法】周囲8マスにいる味方がちからつきるか爆発の効果で消滅すると、メガザルを唱えてその仲間を復活させ、ポムポムボム自身はちからつきる	○	○	×	（メガザルロック参照／→P.178）

CHECK!

MONSTER

合成が行なわれる流れ

バブリンタイプのモンスターに複数のアイテムを飲みこませると、それらを合成することができる。このときに、剣と草などの系統が異なるアイテムを飲みこませれば、異種合成が行なえるのだ。

アイテムが合成される流れは、右図のようになっている。基本的には、ベースとなるアイテムを最初に飲みこませてから、それに合成したいアイテムを飲みこませていけばいい。

なお、バブリンたちが持てるアイテムの最大数は、合成を1回行なうごとに1ずつ減っていき、最大数が1になると合成が行なえなくなる。そのため、1体のモンスターが合成を何回行なえるかは、種族ごとに異なっているのだ。

● バブリンタイプのモンスターによる合成の例

①いかずちの杖、②こんぼう、③いかずちの杖、の順番で投げた場合
➜①と③を同種合成し、①と②を持った状態になる

①こんぼう、②鋼鉄の盾、③白紙の巻物、の順番で投げた場合
➜②と③を異種合成し、①と②を持った状態になる

● バブリンタイプのモンスターによる合成の流れ

アイテムを飲みこんだ
↓
アイテムを持っている？
- 持っていない → 新たに飲みこんだアイテムを持っている状態になり、攻撃力が上がる
- 持っている ↓

持っているアイテムのうち、飲みこんだ順番が早いものから、新たに飲みこんだアイテムと同種合成できるかどうかチェックしていく
- 合成できるアイテムがある → 新たに飲みこんだアイテムと合成し、持てるアイテムの最大数が1個減る
- 合成できるアイテムがない ↓

直前に飲みこんだアイテムと、新たに飲みこんだアイテムが異種合成できるかチェックする
- 合成できない → 新たに飲みこんだアイテムを持っている状態になり、攻撃力が上がる
- 合成できる → 新たに飲みこんだアイテムと合成し、持てるアイテムの最大数が1個減る

仲間にしたときの特徴 バブリンタイプ

基本能力値は高めだが、ダンジョン探索時の戦力ではなく、アイテムを異種合成するための存在と考えたほうがいい。合成させたアイテムを回収する場合、倒すのが一番簡単なので、かえってレベルは上げないほうがいいだろう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
バブリン	99	100	35	219
ブヨンターゲット	99	150	45	224
ポムポムボム	99	200	55	233

←合成させたあとは、もろはの杖や石を使って倒し、アイテムを回収しよう。

➡フロアを移動すると、飲みこませていたアイテムは消えてしまうので注意。

MONSTER いたずらもぐらタイプ

特殊能力を持っていないうえ、基本能力値も低く、通常攻撃だけで簡単に倒せる。とはいうものの、こちらのレベルが低いうちは油断せずに、仲間と協力して戦うこと。

いたずらもぐら

獣系

成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム: ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
5	8	6	5	4	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥	イズモン

キラースコップ

獣系

成長タイプ ▶▶▶ 万能・晩成

所持アイテム: ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	22	10	10	11	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥♥♥	スコール

仲間にしたときの特徴 いたずらもぐらタイプ

いたずらもぐらはレベルが上がりやすい反面、上限レベルが低く、すぐに成長が止まってしまう。逆に、キラースコップはどの能力値も順調に成長するが、レベルアップの遅さがネックとなる。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
いたずらもぐら	5	34	27	13
キラースコップ	99	232	146	117

←いたずらもぐらは成長が早いので、ボロボロ編の序盤のうちは役に立つ。

MONSTER リリパットタイプ

遠距離から矢を撃ってくるため、通路で戦うと近づくまでに攻撃を受けてしまう。つねにこちらと距離を空けようとするアローインプには、飛び道具で対抗するといい。

リリパット

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
木の矢

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	40	11	12	26	—	部屋にいる：— 隣に近づく：—	♥♥♥♥	リリー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面にいる敵に向かって木の矢を撃つ。飛距離は10マス	○	○	○	—

アローインプ

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
鉄の矢

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	41	11	14	30	—	部屋にいる：— 隣に近づく：—	♥♥♥	アローン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
敵から2マス距離を空けた位置までしか近づかない	○	○	×	—
特技 正面にいる敵に向かって鉄の矢を撃つ。飛距離は10マス	○	○	○	—

どくやずきん

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
毒の矢

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	50	15	18	78	—	部屋にいる：— 隣に近づく：—	♥♥♥	ドック

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面にいる敵に向かって毒の矢を撃つ。飛距離は10マス。攻撃が当たった場合は毒を与えて、相手が操作キャラクターのときはちからを1下げ、それ以外の場合は攻撃力を1／2に下げる	○	○	○	—

仲間にしたときの特徴 リリパットタイプ

基本攻撃力は低めだが、遠距離から攻撃できるメリットは大きい。とくに、どくやずきんは敵の攻撃力を下げることができるため、頼りになるはずだ。ただし、味方が正面にいてもかまわずに矢を撃つので、位置関係には注意すること。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
リリパット	99	124	51	103
アローインプ	99	125	51	105
どくやずきん	99	136	50	176

⬅使用できる飛び道具が石しかないポポロにとって、矢を撃てる仲間はありがたい存在。

➡通路を進む場合は、あらかじめ『とくぎつかうな』の命令を出しておくのも手だ。

MONSTER ドッグスナイパータイプ

出現したときから眠っていた場合は、こちらが隣接するまで目を覚まさない。とくに倒すべき理由がなければ、そのまま手を出さずに戦いを避けるのもいいだろう。

ドッグスナイパー

浮遊系　剣系
成長タイプ ▸▸▸ 防御・晩成
所持アイテム：銀の矢

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	50	15	15	110	★★	部屋にいる：―― 隣に近づく：★★★	♥♥	ナイパー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
倍速2回攻撃で行動する	○	○	△	●鉄化、氷結状態でも封じられない ●変身中は行動速度が1段階上がるのみ ●変身中は封印状態でも封じられない
特技 正面にいる敵に向かって鉄の矢を撃つ。飛距離は10マス	○	○	○	――

仲間にしたときの特徴 ドックスナイパータイプ

倍速2回攻撃での行動と、遠距離から撃つ鉄の矢による攻撃は非常に強力。しかし、レベルアップしても防御力が伸びるだけで、攻撃力があまり上がらないため、ポポロ編の終盤あたりまで進むと、やや力不足になってしまう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ドッグスナイパー	99	136	50	173

⬅敵が近づいてきたら、隣接される前に何度も攻撃させて、攻撃力不足を手数でおぎなおう。

MONSTER さまようよろいタイプ

1マス距離を空けた位置までしか近づいてこないため、先制攻撃を仕掛けにくい。こちらの攻撃を跳ね返してくるじごくのよろいとは、無理に戦わないほうが賢明だ。

さまようよろい

剣系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム：——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	45	21	23	49	★	部屋にいる：★★★ 隣に近づく：★★★	♥♥♥♥	サマロー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
敵から1マス距離を空けた位置までしか近づかない	○	○	×	——

キラーアーマー

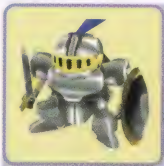
剣系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム：——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	55	25	26	75	★	部屋にいる：★★★ 隣に近づく：★★★	♥♥♥	アーマン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
敵から1マス距離を空けた位置までしか近づかない	○	○	×	——



じごくのよろい

剣系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム：(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	105	45	47	1100	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	ヘルマー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
敵から1マス距離を空けた位置までしか近づかない	○	○	×	——
隣接攻撃を受けると、特定の確率でダメージと効果を跳ね返す	○	○	○	●強烈かなしばり状態のときは跳ね返せない ●グレイトマーマンのなぎ払い攻撃による転倒の効果、火炎草での攻撃は跳ね返せない ●封の剣＆印の盾による効果と、バブルスライムの毒は無効化する

仲間にしたときの特徴 さまようよろいタイプ

基本能力値は高めだが、攻撃力が成長しにくく、戦力としてはいまひとつ。ただし、『バッチリがんばれ』などの命令を出しているとポポロから1マス距離を空けるので、うっかり地雷を踏んだときに爆風に巻きこまれにくい、という利点がある。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
さまようよろい	99	131	56	181
キラーアーマー	99	141	60	184
じごくのよろい	99	191	80	205

MONSTER ギガンテスタイプ

シンプルな効果の特技しか持っていないものの、攻撃力が高めなので油断は禁物。吹き飛ばされたときに備えて、ギガンテスとは背後にワナや壁がない場所で戦おう。

ギガンテス

成長タイプ ▶▶▶ 万能・晩成

所持アイテム (フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	55	22	22	65	★	部屋にいる :★ 隣に近づく :★★	♥♥♥♥	ギーガ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 ふきとばすほどの攻撃を行なって、正面1マスにいる敵にダメージを与えてから5マス吹き飛ばす	○	○	○	●攻撃力が下がりきっているとき(変身中はちからがゼロのとき)は効果なし

アトラス

成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・特殊

所持アイテム (フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
10	130	60	48	1500	★	部屋にいる :★ 隣に近づく :★★	♥	アトム

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、ちからをためて、ちからため状態になる(効果時間は、行動2回分)	○	○	○	—

仲間にしたときの特徴 ギガンテスタイプ

どちらの種族もレベルアップには多くの経験値が必要だが、能力値の上がりかたは申しぶんない。とくにアトラスは爆発的に強くなっていくので、不思議の宝物庫ではぜひ仲間にしたいところだ。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ギガンテス	99	265	158	129
アトラス	10	185	570	118

MONSTER さつじんきタイプ

ときおり出してくる特技や、痛恨の一撃を受けると、予想以上のダメージを受ける。これらの攻撃はいつ使ってくるかわからないので、早めのHP回復を心がけよう。

さつじんき

剣系
成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・早熟

所持アイテム: ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	48	16	18	30	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	コロリン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 思いっきり斧を振って、正面1マスにいる敵に通常攻撃の約1.5倍のダメージを与える	○	○	○	——
通常攻撃を行なうと、特定の確率で痛恨の一撃になる	○	○	×	——

エリミネーター

剣系
成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・早熟

所持アイテム: (フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	100	30	35	1050	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	エミリー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 思いっきり斧を振って、正面1マスにいる敵に通常攻撃の約1.5倍のダメージを与える	○	○	○	——
通常攻撃を行なうと、特定の確率で痛恨の一撃になる	○	○	×	——

デスストーカー

剣系
成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・早熟

所持アイテム: デスストーカーの斧

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	150	45	45	1400	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	デスタン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 思いっきり斧を振って、正面1マスにいる敵に通常攻撃の約1.5倍のダメージを与える	○	○	○	——
通常攻撃を行なうと、特定の確率で痛恨の一撃になる	○	○	×	——

仲間にしたときの特徴 さつじんきタイプ

通常攻撃が特定の確率で痛恨の一撃になるほか、大ダメージを与える特技を持つおかげで、攻撃面に不安はない。しかし、レベルアップしても最大HPや防御力があまり上がらないので、油断していると、あっという間にちからつきてしまうこともある。強い敵と戦わせるときは、ホイミの杖などを使ってこまめにHPを回復させること。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
さつじんき	99	115	147	51
エリミネーター	99	167	161	68
デスストーカー	99	217	176	78

⬅成長させると攻撃力が高くなるため、特技を使用したときに敵に与えるダメージはなかなかのもの。

➡比較的レベルアップしやすいので、戦力として育てるのにそれほど手間はかからないはずだ。

MONSTER トロルタイプ

基本攻撃力が高いせいで、痛恨の一撃を出されると大きなダメージを受けてしまう。敵がちからをためはじめたら、用心のため手を出さずに1マス下がること。

トロル

剣系
成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・早熟
所持アイテム （フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	50	23	23	65	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	ジャック

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、ちからをためて、ちからため状態になる（効果時間は、行動2回分）	○	○	○	●モンスターはイカリ状態のときのみ使用可能

トロルボンバー

剣系
成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・早熟
所持アイテム （フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	60	31	27	80	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	ボンバス

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、ちからをためて、ちからため状態になる（効果時間は、行動2回分）	○	○	○	—

トロルキング

獣系

成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・特殊

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	131	66	53	1150	★★	部屋にいる：―― 隣に近づく：★★★	♥	トルキン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、ちからをためて、強ちからため状態になる(効果時間は、行動2回分)	○	○	○	――

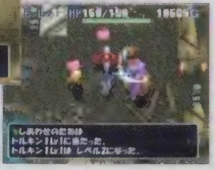
仲間にしたときの特徴 トロルタイプ

トロルとトロルボンバーはレベルアップしやすく、攻撃力が順調に伸びていく。一方、トロルキングはレベルが上がりにくいものの、成長すれば大きな戦力になってくれるはずだ。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
トロル	99	117	154	56
トロルボンバー	99	127	162	60
トロルキング	99	186	700	218

⬅トロルだけは、イカリ状態でないとちからをためる特技を使わないが、とくに問題はないはずだ。



➡トロルキングは敵を倒してもなかなかレベルが上がらないので、しあわせのたねを使ってやろう。

MONSTER レノファイタータイプ

弾き飛ばされた先にワナがあると、それが作動して思わぬ被害を受ける。また、モンスターハウスに飛ばされると致命的なので、周囲の状況を確認してから戦いたい。

レノファイター

獣系

成長タイプ ▶▶▶ 万能・晩成

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	70	21	27	100	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	レイダー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、ちからをためて、ちからため状態になる(効果時間は、行動2回分)	○	○	○	――
特技 【技】角を大きく振りまわして、正面1マスにいる相手を以下の①～③のように弾き飛ばす。①敵をワナの上かモンスターハウスへ飛ばす、②敵を誰かにぶつける、③味方を敵の周囲へ飛ばす	○	○	○	●マドハンド、ブラッドハンド、ひょうがまじん、ようがんまじんには使用不可 ●弾き飛ばす距離が2～9マスのときのみ使用可能 ●弾き飛ばされた相手はワナを踏む ●相手の氷結状態を解除する ●②でぶつかると両方に10ダメージ

グレイトホーン

獣系

成長タイプ ▶▶▶ 万能・晩成

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	80	28	29	150	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	グレーン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面1マスに敵がいるときに、ちからをためて、ちからため状態になる（効果時間は、行動2回分）	○	○	○	――
特技 【技】角を大きく振りまわして、正面1マスにいる相手を以下の①〜③のように弾き飛ばす。①敵をワナの上かモンスターハウスへ飛ばす、②敵を誰かにぶつける、③味方を敵の周囲へ飛ばす	○	○	○	（レノファイター参照）

仲間にしたときの特徴 レノファイタータイプ

レベルアップは遅めだが、どの能力値もバランス良く成長する。ただし、味方や敵を弾き飛ばすと、かえって不利な状況になってしまうこともあるので、特技はできるだけ使わせないようにしたい。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
レノファイター	99	280	157	134
グレイトホーン	99	290	164	136

MONSTER こうてつまじんタイプ

高い基本能力値と、多彩な特殊能力を持つ。スカラをくり返し唱えられると、ダメージを与えるのが難しくなるので、アイテムを駆使して早めに倒すこと。

こうてつまじん

悪魔系　獣系　魔法系

成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・特殊

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
10	135	60	55	1780	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥	ゴーマ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 【魔法】正面1マスに敵がいるときに、スカラを唱えて、自身の防御力を上げる	○	○	○	●魔封じの指輪を装備していても効果が発生する
特技 【魔法】封印をかけて、正面1マスにいる敵を封印状態にする	○	○	○	――
特技 思いっきり剣を振って、正面1マスにいる敵に通常攻撃の約1.5倍のダメージを与える	○	○	○	――
通常攻撃を行なうと、特定の確率で痛恨の一撃になる	○	○	×	――

エビルエスターク

悪魔系 剣系 魔法系

成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・特殊

所持アイテム: ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
10	145	60	55	1790	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥	エビルス

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【魔法】正面1マスに敵がいるときに、スカラを唱えて、自身の防御力を上げる	○	○	○	●魔封じの指輪を装備していても効果が発生する
特技【魔法】封印をかけて、正面1マスにいる敵を封印状態にする	○	○	○	——
特技 思いっきり剣を振って、正面1マスにいる敵に通常攻撃の約1.5倍のダメージを与える	○	○	○	——
通常攻撃を行なうと、特定の確率で痛恨の一撃になる	○	○	×	——

デスマシーン

悪魔系 剣系 魔法系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム: ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	128	65	53	2100	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	デマシン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【魔法】正面1マスに敵がいるときに、スカラを唱えて、自身の防御力を上げる	○	○	○	●魔封じの指輪を装備していても効果が発生する
特技【魔法】封印をかけて、正面1マスにいる敵を封印状態にする	○	○	○	——
特技 思いっきり剣を振って、正面1マスにいる敵に通常攻撃の約1.5倍のダメージを与える	○	○	○	——
通常攻撃を行なうと、特定の確率で痛恨の一撃になる	○	○	×	——

仲間にしたときの特徴 こうてつまじんタイプ

4種類の特殊能力はどれも実用的なうえ、基本能力値も高く、戦力として非常に優秀。なかでも、こうてつまじんとエビルエスタークは、レベルを上げることができれば驚異的な強さを発揮する。

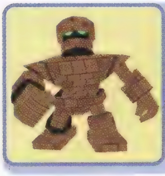
●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
こうてつまじん	10	190	570	125
エビルエスターク	10	200	570	125
デスマシーン	99	214	100	211

⬅かなり仲間になりにくいので、クロウアンドレアを装備して、根気よく倒そう。

MONSTER ゴーレムタイプ

特殊能力を持っておらず、通常攻撃しか仕掛けてこないものの、基本能力値が高めなので意外と手強い。こちらのレベルが低いうちは、油断せずに戦おう。

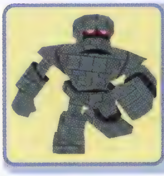


ゴーレム

成長タイプ ▶▶▶ 万能・晩成

所持アイテム：―

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	50	20	20	50	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	ゴレムス



ストーンマン

成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・晩成

所持アイテム：（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	75	25	29	135	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	ストーム

ゴールドマン

成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・特殊

所持アイテム：3000G

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	131	51	55	1100	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥	ゴルドン

CHECK! MONSTER

落としたゴールドの利用法

ゴールドマンが落とす3000Gは、不思議の宝物庫を探索しているころだと、それほどありがたみのある金額ではない。しかし、このゴールドをアイテムとして拾い（→P.366）、大砲の壺に入れて発射すると、敵に300ポイントの固定ダメージを与えられるのだ。ガーゴイルですら一撃で倒せるので、いざというときの切り札として持っておくといい。

⬅大砲の壺で発射したアイテムは遠投されるので、複数の敵に大ダメージを与えられる。

仲間にしたときの特徴 ゴーレムタイプ

どの種族もレベルが上がりにくく、育てる場合はかなりの手間が必要となる。さらに、特殊能力を持っていないため、攻撃力が大幅に成長するゴールドマン以外は、戦力としてイマイチ。ほかに有能な仲間がいるなら、育てる必要はないだろう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ゴーレム	99	260	156	127
ストーンマン	99	207	201	60
ゴールドマン	99	186	695	220

MONSTER
うごくせきぞうタイプ

特殊能力を持っていないので、正面から戦ってもそれほど苦戦することはない。ただし、マドハンドなどに呼び出されたときはレベルが高く、かなりの強敵となる。

うごくせきぞう

人形系
成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・晩成

所持アイテム：——

上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	42	20	22	43	★★★	部屋にいる：—— 隣に近づく：★★★	♥♥♥♥	いしぞう

だいまじん

人形系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム：——

上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	105	34	30	160	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	イマジン

仲間にしたときの特徴 うごくせきぞうタイプ

基本能力値が比較的高いおかげで、仲間になった直後はそれなりに役立つ。しかし、レベルアップが遅いことに加え、特殊能力も持っていないので、連れていってもメリットは少ないだろう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
うごくせきぞう	99	174	196	53
だいまじん	99	191	69	188

MONSTER
キラーマシンタイプ

メタルハンターが仕掛けてくる3連続攻撃は、驚異的な威力を持つ。手早く倒せない場合は、敵をからぶり状態にしたり、人形よけの指輪を装備することで対処したい。

キラーマシン

人形系　剣系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム：（フロアアイテム）

上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	60	20	25	80	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥♥♥	キラーマ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
1回の行動内に2連続で攻撃する	○	○	○	●混乱状態のときは使用不可 ●変身中は混乱、封印状態でも封じられない ●人形よけの指輪で防御可能

メタルハンター

人形系 剣系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	130	40	45	1500	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	メルター

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
1回の行動内に3連続で攻撃する	○	○	○	●混乱状態のときは使用不可 ●変身中は混乱、封印状態でも封じられない ●人形よけの指輪で防御可能

仲間にしたときの特徴 キラーマシンタイプ

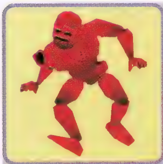
攻撃力はあまり成長しないものの、2～3連続で攻撃する特殊能力のおかげで、戦力としてはほかのモンスターに引けを取らない。ただし、レベルアップは遅めなので、じっくり育てていこう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
キラーマシン	99	146	55	183
メタルハンター	99	216	75	203

MONSTER パペットマンタイプ

どちらの種族も、やっかいな効果の特技を持つ。とくに、どろにんぎょうにレベルを下げられるとかなりの痛手なので、人形よけの指輪がないときは、遠距離から攻撃しよう。



パペットマン

人形系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	35	16	10	40	★★	部屋にいる：―― 隣に近づく：★★★	♥♥♥	ペットン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 足元にワナを作る。すでに足元にワナがある場合は、別のワナに作り直す	○	○	○	●作ったワナはつねに見える ●階段やアイテムの上、通路などでは効果なし(変身中は使用不可)

ワンポイント攻略

敵が作ったワナを利用しよう

パペットマンはワナを作り出すイヤな敵だが、逆にその能力を利用して倒すこともできる。やりかたは簡単で、敵が地雷や泥のワナを作ったら、魔法の矢を撃ったり、ワナ作動の巻物を読むなどして、足元にあるワナを作動させればいいのだ。

⬅少しもったいないが、アイテムが入った壺を投げても、ワナを作動させられる。

どろにんぎょう

人形系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム
――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	35	20	10	40	★★★	部屋にいる：―― 隣に近づく：★★★	♥♥♥	どろすけ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 不思議な踊りを踊って、正面1マスにいる敵のレベルを1下げる	○	○	○	●人形よけの指輪で防御可能

仲間にしたときの特徴 パペットマンタイプ

レベルが上がりやすいのはいいが、能力値がそれほど成長しないのが欠点。どろにんぎょうの不思議な踊りは、敵モンスターがLv1だとまったく効果がないため、役に立つ機会は少ない。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
パペットマン	99	119	56	101
どろにんぎょう	99	119	60	101

⬅パペットマンを連れて移動すると、通ったあとがワナだらけになってしまう。

MONSTER ミステリドールタイプ

こちらの最大HPやちからの最大値を下げてくる、非常に手ごわいモンスター。行動や特技を封じることができない場合は、可能なかぎり隣接せずに倒そう。

ミステリドール

浮遊系 人形系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	60	23	17	55	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	ミスター

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 吸収光線を出して、正面1マスにいる敵に以下の①か②の効果を発生させる。①操作キャラクターの最大HPを5下げる。相手が操作キャラクター以外の場合は残りHPを1／2にする、②操作キャラクターのちからの最大値を1下げる。相手が操作キャラクター以外の場合は攻撃力を1／2に下げる	○	○	○	●人形よけの指輪で防御可能 ●最大HPは15まで、ちからの最大値は1まで下がる

いしにんぎょう

浮遊系　人形系
成長タイプ ▸▸▸ 防御・晩成
所持アイテム （フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	100	45	45	800	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	イッシー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 吸収光線を出して、正面1マスにいる敵に以下の①か②の効果を発生させる。①操作キャラクターの最大HPを10下げる。相手が操作キャラクター以外の場合は残りHPを1にする、②操作キャラクターのちからの最大値を2下げる。相手が操作キャラクター以外の場合は攻撃力を1／2に下げる	○	○	○	●人形よけの指輪で防御可能 ●最大HPは15まで、ちからの最大値は1まで下がる

仲間にしたときの特徴 ミステリドールタイプ

敵の残りHPを減らせる特技が便利。とくに残りHPを1にできるいしにんぎょうは、強敵との戦いで頼りになるはずだ。ただし、レベルアップは遅めなので、根気よく育てていこう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ミステリドール	99	146	58	175
いしにんぎょう	99	186	80	203

MONSTER どぐう戦士タイプ

遠距離からルカナンを唱えてくるため、防御力を下げられる前に倒すのは難しい。ルカナンを何度も受けたときは、自分に万能の杖を使うか、つぎのフロアへ急ごう。

どぐう戦士

剣系　技系　魔法系
成長タイプ ▸▸▸ 防御・晩成
所持アイテム ――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	120	39	50	750	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	ドグーン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 【技】真空斬りをはなって、正面1マスにいる敵に25ダメージを与える	○	○	○	――
特技 【魔法】ルカナンを唱えて、視界内にいるすべての敵の防御力を下げる	○	○	○	――
特技 【魔法】正面1マスに敵がいるときに、バイキルトを唱えて、自身の攻撃力を上げる	○	○	×	――

キラーブラスター

剣系 技系 魔法系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	135	55	52	1950	★	部屋にいる :★ 隣に近づく :★★	♥♥	ラプラス

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【技】真空斬りをはなって、正面1マスにいる敵に25ダメージを与える	○	○	○	——
特技【魔法】ルカナンを唱えて、視界内にいるすべての敵の防御力を下げる	○	○	○	——
受けた魔法の効果を無効化する	○	○	○	●封印状態でも封じられない

仲間にしたときの特徴 どぐう戦士タイプ

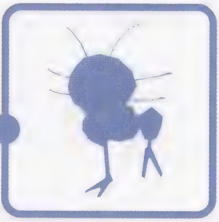
ルカナンは1回ごとの効果は薄いものの、一度に複数の敵の防御力を下げられるという利点がある。攻撃力はあまり成長しないので、連れていくならおもにルカナンを使わせるようにするといい。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
どぐう戦士	99	206	74	208
キラーブラスター	99	221	90	210

⬅敵と隣接したときにバイキルトを唱えて自身を強化した場合は、攻撃面でも期待できる。

MONSTER スペクテットタイプ



スペクテットは部屋のなかで出会ったときには、無視しても問題のない敵。逆に、おおめだまの持つ特殊能力は非常に危険なので、できるだけ優先的に倒すこと。

スペクテット

魔法系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム (フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	45	10	15	25	——	部屋にいる :—— 隣に近づく :——	♥♥	スペック

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【魔法】アストロンを唱えて、鉄化状態になる(効果時間は、行動14回分)	○	△	○	●仲間モンスターの場合は、話しかけたときのみ使用可能 ●魔封じの指輪を装備していても効果が発生する

おおめだま

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	55	22	22	88	―	部屋にいる：― 隣に近づく：―	♥♥	オーメン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 にらみつけて、視界内にいるすべての敵を混乱状態にする（効果時間は、行動4～7回分）	○	○	△	●透明状態のときは、めぐすり状態になっている敵かシャドータイプの敵にのみ効果あり ●めつぶし、まどわし状態の敵には効果なし ●変身中は、部屋内および自分から1～2マス先までの範囲に効果を発揮

仲間にしたときの特徴 スペクテットタイプ

スペクテットは好きなときに鉄化状態にさせることができるため、オトリ役にはピッタリ。おおめだまは基本能力値こそ高くないものの、一度に複数の敵を混乱状態にする特技が非常に実用的だ。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
スペクテット	99	131	45	173
おおめだま	99	141	57	180

⬅おおめだまの特技で敵を混乱状態にすれば、大部屋のモンスターハウスなども、比較的簡単に切り抜けられる。

MONSTER きめんどうしタイプ

相手をほかの部屋へワープさせる特技を使ってくるため、仲間と離ればなれにされる恐れがある。敵が振った杖の魔法弾が当たらない位置から、魔法の石で攻撃するといい。

きめんどうし

魔法系　杖系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
バシルーラの杖

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	18	9	8	10	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	キンドー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 【魔法】バシルーラを唱えて、正面1マスにいる敵をフロア内のほかの部屋へワープさせる	○	○	○	●壁の角を越えて効果を与える ●あやしいかげには効果なし

ドルイド

魔法系　杖系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・早熟

所持アイテム：ドルイドの杖

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	20	10	6	10	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	ドルルン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【魔法】直線上にいる敵に向かって、ドルイドの杖を振る	○	○	○	—

げんじゅつし

魔法系　杖系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム：げんじゅつしの杖

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	37	18	16	35	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	ゲーツ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【魔法】直線上にいる敵に向かって、げんじゅつしの杖を振る	○	○	○	—

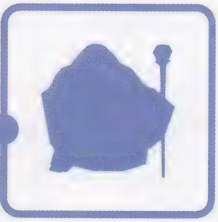
仲間にしたときの特徴　きめんどうしタイプ

特技では敵にダメージを与えられないため、なかなかレベルアップできない。しかし、その効果は実用的で、なかでもワープ後にかなしばり状態にするげんじゅつしは頼りになる。敵を倒すのではなく、戦いを避けるための仲間だと考えよう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
きめんどうし	99	104	44	166
ドルイド	99	104	50	97
げんじゅつし	99	123	53	174

MONSTER まどうしタイプ



だいまどうの催眠攻撃を受けると、アイテムをムダに消費してしまうことがある。貴重品を持っているときは、遠距離から攻撃するか、仲間に戦わせるようにしたい。

まどうし

魔法系　杖系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム：（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	35	14	13	35	★★★	部屋にいる：— 隣に近づく：★★★	♥♥♥	ウィズ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【魔法】ラリホーを唱えて、正面1マスにいる敵を睡眠状態にする（効果時間は、操作キャラクターだと行動4～5回分、それ以外だと行動6～9回分）	○	○	○	—

だいまどう

魔法系　杖系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	41	17	17	48	★★	部屋にいる：―― 隣に近づく：★★★	♥♥	ワイズ

特殊能力

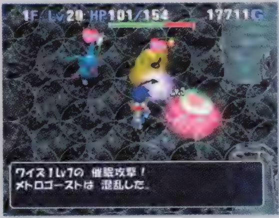
内容	敵	仲間	変身	備考
特技【魔法】催眠攻撃を行なって、正面1マスにいる操作キャラクターを1回だけ勝手に行動させる。相手が操作キャラクター以外の場合は混乱状態にする(効果時間は、行動4～7回分)	○	○	○	――

仲間にしたときの特徴　まどうしタイプ

敵を睡眠状態や混乱状態にする特技は便利だが、レベルが低いうちは打たれ弱く、ホイミの杖などでこまめに回復させる必要がある。なお、どちらの種族もエンディング後にしか仲間にできない。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
まどうし	99	121	49	171
だいまどう	99	127	52	175



⬅モンスターに対して催眠攻撃を行なった場合、相手を混乱状態にできる。

MONSTER きとうしタイプ

振る杖のなかで一番危険なのは、行動速度を上げるピオリムの杖。攻撃力の高い敵モンスターを倍速状態にされないよう、杖を振られる前に飛び道具で倒すこと。

きとうし

魔法系　杖系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
きとうしの杖

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	39	8	10	40	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	キートン

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
敵から2マス距離を空けた位置までしか近づかない	○	○	×	――
特技【魔法】直線上にいる敵に向かって、きとうしの杖を振る	○	○	○	――
特技【魔法】直線上にいる味方に向かって、ピオリムの杖を振る	○	○	×	●うしろむき状態でも使用可能だが、真うしろに向かって振る

ようじゅつし

魔法系　杖系
成長タイプ ▸▸▸ 防御・晩成
所持アイテム：ようじゅつしの杖

上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	34	12	15	30	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	ようじ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
敵から2マス距離を空けた位置までしか近づかない	○	○	×	—
特技【魔法】直線上にいる敵に向かって、ようじゅつしの杖を振る	○	○	○	—
特技【魔法】直線上にいる味方に向かって、ピオリムの杖を振る	○	○	×	●うしろむき状態でも使用可能だが、真うしろに向かって振る
特技【魔法】直線上にいる味方に向かって、イカリの杖を振る	○	○	×	●うしろむき状態でも使用可能だが、真うしろに向かって振る

仲間にしたときの特徴　きとうしタイプ

仲間モンスターの倍速状態はそのフロアにいるあいだつづくので、ピオリムの杖を振る特技は非常に心強い。ほかの杖による効果も便利なものが多く、サポート要員としてはかなり優秀だ。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
きとうし	99	125	43	168
ようじゅつし	99	120	47	173

MONSTER はねせんにんタイプ

特技の変な呪文の効果は、操作キャラクターにとってそれほど危険なものではない。ただし、仲間が受けると残りHPを大幅に減らされることもあるので注意しよう。

はねせんにん

魔法系　杖系
成長タイプ ▸▸▸ 防御・晩成
所持アイテム：—

上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	17	9	13	14	★	部屋にいる：★★ 隣に近づく：★★★	♥♥♥♥	はねじい

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【魔法】変な呪文を唱えて、正面1マスにいる操作キャラクターを自然回復無効状態にする(効果時間は、行動10～15回分)。相手が操作キャラクター以外の場合は、残りHPを1／2にする	○	○	○	—

ハエまどう

魔法系　杖系

成長タイプ ▶▶▶ 普通・早熟

所持アイテム：――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	50	16	24	35	★	部屋にいる：★★ 隣に近づく：★★★	♥♥♥	ハエール

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技【魔法】変な呪文を唱えて、正面1マスにいる操作キャラクターをHP減少（魔法）状態にする（効果時間は、行動10～15回分）。相手が操作キャラクター以外の場合は、残りHPを1／4にする	○	○	○	――

仲間にしたときの特徴　はねせんにんタイプ

敵のHPが多いほど、変な呪文の効果も大きくなるため、強敵との戦いでは重宝する。なお、仲間にするなら、減らせるHPの量が3／4と多く、レベルアップの早いハエまどうがオススメだ。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
はねせんにん	99	103	44	171
ハエまどう	99	196	92	64

MONSTER はりせんもぐらタイプ

最大HPは低いものの、こちらからの攻撃はほとんど2ダメージに変えられてしまうため、一撃では倒せない。ダメージの量よりも、攻撃する回数を増やすことを考えよう。

はりせんもぐら

炎系

成長タイプ ▶▶▶ 守備・特殊

所持アイテム：（フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
9	4	7	4	15	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥	ハリー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
隣接攻撃による固定ダメージ以外のダメージや、ザキの杖かまじんの矢による効果を受けると、それを2ダメージに変える	○	○	○	●火炎草での攻撃も2ダメージに変える ●痛みわけ状態によるダメージや効果、もろはの杖によるダメージなどは2ダメージに変えない ●イカリ状態の敵（操作キャラクターをのぞく）に攻撃されたときは4ダメージ ●部屋内に10ダメージの石像があるときは10ダメージ ●封印状態でも封じられない

サンダーラット

炎系
成長タイプ ▶▶▶ 守備・特殊

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	基本能力値 攻撃力	基本能力値 防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
9	6	12	4	40	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥	サンドラ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
隣接攻撃による固定ダメージ以外のダメージや、ザキの杖かまじんの矢による効果を受けると、それを2ダメージに変える	○	○	○	(はりせんもぐら参照)
特技 強い光を出して、視界内にいるすべての敵をめつぶし状態にする(効果時間は、仲間だと行動10～13回分、敵モンスターだと行動100～109回分)。相手が操作キャラクターの場合はスポット状態にする(効果時間は、行動10回分)	○	○	△	●変身中は、部屋内および自分から1～2マス先までの範囲に効果を発揮

ワンポイント攻略

めつぶし状態の仲間に注意

めつぶし状態になった仲間は、自分の正面にいる相手を無差別に攻撃するようになる。そのため、操作キャラクターが仲間の正面1マスにいる状態で、サンダーラットなどの特技を受けると、その直後にめつぶし状態の仲間から攻撃されてしまうのだ。サンダーラットなどがいる場合は、できるだけ歩きまわるようにして、仲間の前で立ち止まらないこと。

⬅敵が行動したあとは、仲間の行動順番になるので、かならず攻撃を受ける。

プラズママウス

炎系
成長タイプ ▶▶▶ 守備・特殊

所持アイテム
(フロアアイテム)

上限レベル	基本能力値 最大HP	基本能力値 攻撃力	基本能力値 防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
9	6	40	4	250	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥	プラウス

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
隣接攻撃による固定ダメージ以外のダメージや、ザキの杖かまじんの矢による効果を受けると、それを2ダメージに変える	○	○	○	(はりせんもぐら参照)
特技 強い光を出して、視界内にいるすべての敵をめつぶし状態にする(効果時間は、仲間だと行動10～13回分、敵モンスターだと行動100～109回分)。相手が操作キャラクターの場合はスポット状態にする(効果時間は、行動10回分)	○	○	△	●変身中は、部屋内および自分から1～2マス先までの範囲に効果を発揮

仲間にしたときの特徴 はりせんもぐらタイプ

攻撃を受けても倒されにくく、爆風で消滅しないという利点を持つ。また、はりせんもぐら以外の2種族は、敵をめつぶし状態にして特技の使用を封じられるため、かなり頼りになる。最大HPは成長しないので、アイテムを使って強化するといい。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
はりせんもぐら	9	4	7	28
サンダーラット	9	6	12	28
プラズママウス	9	6	40	28

MONSTER ベビーニュートタイプ

画面外からでも、炎の息や氷の息で攻撃を仕掛けてくる。広い部屋のなかで戦うときは、全体マップで敵の位置を確認して、直線上に並ばないように注意すること。

ベビーニュート

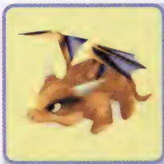
炎系　成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム：――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	20	13	14	19	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	ビート

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面にいる敵に向かって炎の息を吐いて、15ダメージを与える。飛距離は10マス	○	○	○	●ドラゴンの指輪で軽減可能
特技 正面にいる敵に向かって氷の息を吐いて、氷結状態にする(効果時間は、行動3回分)。飛距離は10マス	○	○	○	――



ドラゴンキッズ

炎系　成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム：――

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	55	18	18	47	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	ラキッズ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面にいる敵に向かって炎の息を吐いて、20ダメージを与える。飛距離は10マス	○	○	○	●ドラゴンの指輪で軽減可能
特技 正面にいる敵に向かって氷の息を吐いて、氷結状態にする(効果時間は、行動3回分)。飛距離は10マス	○	○	○	――

メラリザード

炎系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
―

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	90	29	27	160	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥♥	メラード

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面にいる敵に向かって炎の息を吐いて、20ダメージを与える。飛距離は10マス	○	○	○	●ドラゴンの指輪で軽減可能
特技 正面にいる敵に向かって氷の息を吐いて、氷結状態にする（効果時間は、行動3回分）。飛距離は10マス	○	○	○	―

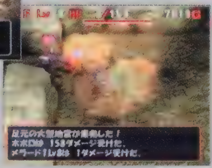
仲間にしたときの特徴 ベビーニュートタイプ

10マス先まで攻撃できる炎の息が便利。氷の息は、一時的にせよ敵を無力化できるので、複数のモンスターと戦うときに役立つ。ただし、レベルが上がっても攻撃力はあまり高くならないため、通常攻撃で戦わせるには不向きだ。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ベビーニュート	99	106	48	172
ドラゴンキッズ	99	141	53	176
メラリザード	99	176	64	185

⬅特技の炎の息や氷の息を使えば、壁の角を越えて敵モンスターを攻撃できる。



➡地雷で消滅する心配がないので、ダンジョンのなかを安心して連れ歩ける。

MONSTER ドラゴンタイプ

すべての基本能力値が高いうえ、炎の息で遠距離から攻撃してくる強敵。キースドラゴンとダースドラゴンが出現する場所では、ドラゴンの指輪を装備しておきたい。

ドラゴン

炎系

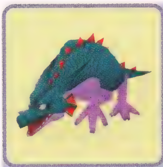
成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・晩成

所持アイテム
―

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	120	40	36	500	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥♥	ドーラ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 正面にいる敵に向かって炎の息を吐いて、20ダメージを与える。飛距離は10マス	○	○	○	●ドラゴンの指輪で軽減可能



キースドラゴン

炎系

成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・晩成

所持アイテム （フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	150	50	40	750	★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	キース

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 放物線投げと同じ軌道で炎の息を吐いて、視界内にいる1体の敵に30ダメージを与える	○	○	○	●ドラゴンの指輪で軽減可能 ●視界内に敵がいないときは正面に向かって吐く

ダースドラゴン

炎系

成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・晩成

所持アイテム （フロアアイテム）

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	150	50	55	2400	★★	部屋にいる：★ 隣に近づく：★★	♥♥	ダース

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
特技 放物線投げと同じ軌道で炎の息を吐いて、フロア内にいる1体の敵に40ダメージを与える	○	○	○	●ドラゴンの指輪で軽減可能 ●フロア内に敵がいないときは正面に向かって吐く

ワンポイント攻略

ダースドラゴンがいるときは

ダースドラゴンは、こちらがフロア内のどこにいても特技の炎の息を吐いてくるので、1体いるだけでも危険だ。しかし、急いで倒そうと探しまわっても、炎の息を受ける回数が増えただけ、という結果になりかねない。よって、敵の居場所がわかっているとき以外は、階段を探すことを優先したほうがいいだろう。

⬅透明状態になっていれば炎の息を吐かれずにすむ。ただし、効果時間が短く、あまり実用的ではない。

仲間にしたときの特徴 ドラゴンタイプ

どの種族もレベルアップは遅めだが、防御力以外の能力値が順調に成長していく。特技の炎の息は遠距離にいる敵を攻撃できるので、どんな状況でも役に立ってくれるはずだ。とくに、キースドラゴンとダースドラゴンが吐く、放物線投げの軌道で飛ぶ炎の息は、ポポロやほかの仲間モンスターに当たることがない点も魅力。地雷などの爆風に巻きこまれても消滅しないので、ダンジョン探索の主戦力として連れていくといいだろう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ドラゴン	99	252	216	67
キースドラゴン	99	282	226	71
ダースドラゴン	99	282	226	86

⬅ドラゴンが吐く炎の息だけはポポロたちにも当たるので、互いの位置には注意すること。

➡ダースドラゴンを仲間にできれば心強いが、出会うだけでもかなり苦労することになる。

MONSTER コロヒーロータイプ

強力そうな名前の特技を使ってくるが、かならず失敗するので気にする必要はない。こちらの残りHPが9以下でさえなければ、放っておいても問題のない敵だ。

コロヒーロー

剣系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	34	9	14	20	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥	ヒロロ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
相手の残りHPが10以上あると、通常攻撃がかならずはずれる	○	○	○	●封印状態でも封じられない
特技 正面1マスに敵がいるときに、ギガデインを唱えるが、かならず失敗する	○	○	○	——

プチヒーロー

剣系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム
——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	35	10	15	20	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥	プチた

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
相手の残りHPが10以上あると、通常攻撃がかならずはずれる	○	○	○	●封印状態でも封じられない
特技 正面1マスに敵がいるときに、アルテマソードをはなつが、かならず失敗する	○	○	○	——

仲間にしたときの特徴 コロヒーロータイプ

残りHPが10以上ある敵にはダメージを与えることができないため、経験値をかせがせるにはもろはの杖などで援護する必要がある。しかし苦労してレベルを上げても、戦力としては期待できない。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
コロヒーロー	99	120	44	172
プチヒーロー	99	121	45	173

⬅特技を使ったときは、かならず失敗して自分が黒コゲになってしまう。

MONSTER コロプリーストタイプ

ときおりホイミを唱える以外は、通常攻撃をはずしたりベホマズンを失敗するだけ。ほかにも敵がいるときは、倒すのをあとまわしにしてかまわない。

コロプリースト

魔法系

成長タイプ ▸▸▸ 防御・晩成

所持アイテム
——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	35	11	14	23	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥	ストリコ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
相手の残りHPが10以上あると、通常攻撃がかならずはずれる	○	○	○	●封印状態でも封じられない
【魔法】ホイミを唱えて、周囲8マスにいるすべてのキャラクター&モンスターのHPを25ポイント回復させる	○	○	○	●変身中は『特技』コマンドで使用可能 ●ゾンビ系モンスターには25ダメージ
特技 ベホマズンを唱えるが、かならず失敗する	○	○	×	——

プチプリースト

魔法系

成長タイプ ▸▸▸ 防御・晩成

所持アイテム
——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	33	10	14	15	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥	プチすけ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
相手の残りHPが10以上あると、通常攻撃がかならずはずれる	○	○	○	●封印状態でも封じられない
【魔法】ホイミを唱えて、周囲8マスにいるすべてのキャラクター&モンスターのHPを25ポイント回復させる	○	○	○	●変身中は『特技』コマンドで使用可能 ●ゾンビ系モンスターには25ダメージ
特技 ベホマズンを唱えるが、かならず失敗する	○	○	×	——

仲間にしたときの特徴 コロプリーストタイプ

通常攻撃はまず当たらないため、HPの回復役を担当させたいところだが、ホイミを使う確率が低いのが難点。なお、たとえLv99まで成長させても、特技のベホマズンはかならず失敗してしまう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
コロプリースト	99	121	46	172
プチプリースト	99	119	45	172

MONSTER コロマージタイプ

こちらと隣接していると、さまざまな魔法を唱えてフロア中の敵を強化してしまう。コロマージはイオナズンまで唱えてくるので、隣接したら真っ先に倒したい。

コロマージ

魔法系　杖系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム: ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	35	10	16	22	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥	マルコ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
相手の残りHPが10以上あると、通常攻撃がかならずはずれる	○	○	○	●封印状態でも封じられない
特技【魔法】正面1マスに敵がいるときに、以下の①～③のいずれかの魔法を唱えて、フロア内にいるすべての味方に効果を与える。①防御力を上げるスクルト、②攻撃力を上げるバイキルト、③行動速度を1段階上げるピオリム	○	○	○	●操作キャラクターには効果なし ●変身中は正面に敵か仲間がいるときのみ使用可能
特技【魔法】正面1マスに敵がいるときに、イオナズンを唱えて、視界内にいるすべての敵に70ダメージを与える	○	○	○	●使用後は、万能の杖の効果を受けるか、フロアを移動するまで使用不可 ●変身中は正面に敵か仲間がいるときのみ使用可能

プチマージ

魔法系　杖系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム: ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	20	8	10	5	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥♥	プチろう

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
相手の残りHPが10以上あると、通常攻撃がかならずはずれる	○	○	○	●封印状態でも封じられない
特技【魔法】正面1マスに敵がいるときに、以下の①～③のいずれかの魔法を唱えて、フロア内にいるすべての味方に効果を与える。①防御力を上げるスクルト、②攻撃力を上げるバイキルト、③行動速度を1段階上げるピオリム	○	○	○	●操作キャラクターには効果なし ●変身中は正面に敵か仲間がいるときのみ使用可能
特技 正面1マスに敵がいるときに、ザラキーマを唱えるが、かならず失敗する	○	○	○	●変身中は正面に敵か仲間がいるときのみ使用可能

仲間にしたときの特徴 コロマージタイプ

仲間を強化する3種類の魔法は便利だが、ポポロには効果がないうえ、唱える確率もかなり低い。どうしても利用したければ、鉄化状態にした敵と隣接させるなどして、唱えてくれるのを待とう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
コロマージ	99	121	45	174
プチマージ	99	106	43	168

MONSTER コロファイタータイプ

何も特技を持っておらず、ひたすら通常攻撃をくり返してくる。こちらの残りHPが10以上あれば、敵の攻撃は絶対に当たらないので、とくに警戒する必要はない。

コロファイター

剣系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム: ——

上限レベル	基本能力値			基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
	最大HP	攻撃力	防御力					
99	35	10	15	21	——	部屋にいる :—— 隣に近づく :——	♥♥	ファルコ

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
相手の残りHPが10以上あると、通常攻撃がかならずはずれる	○	○	○	●封印状態でも封じられない

プチファイター

剣系

成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム: ——

上限レベル	基本能力値			基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
	最大HP	攻撃力	防御力					
99	35	11	14	21	——	部屋にいる :—— 隣に近づく :——	♥♥	プチお

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
相手の残りHPが10以上あると、通常攻撃がかならずはずれる	○	○	○	●封印状態でも封じられない

仲間にしたときの特徴 コロファイタータイプ

敵にダメージを与える手段がないに等しいため、たとえレベルが上がっても戦力にはならない。マスコット的な仲間だと考えよう。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
コロファイター	99	121	45	173
プチファイター	99	121	46	172

←冒険に連れて行くと、通常攻撃がはずれて仰向けに転ぶ、コミカルな姿が見られる。

MONSTER ミミックタイプ

ふだんはアイテムに化けており、特定の状況になると正体を現す。残りHPが少ないときは、不用意にアイテムを拾おうとしたり、使ったりするのは避けたい。

ミミック

成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・晩成

所持アイテム
—

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	50	10	15	6	—	部屋にいる：— 隣に近づく：—	♥♥	ミミー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
アイテムに化けて出現し、操作キャラクターがその上に乗ろうとするか、使おうとすると、正体を現す	○	×	×	●場所替えの杖、ひきよせの杖、吹き飛ばしなどの効果や、仲間との入れかわりなどによって操作キャラクターが上に乗ったときは正体を現さない

ひとくいばこ

成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・晩成

所持アイテム
—

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	20	40	10	150	—	部屋にいる：— 隣に近づく：—	♥♥	ボクセル

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
アイテムに化けて出現し、それを使おうとすると、正体を現す	○	×	—	—

CHECK!

MONSTER

ニフラムの巻物を当てると？

ミミックやひとくいばこにニフラムの巻物を当てた場合、アイテムに化けていたこれらの敵は、消滅するかわりに本物のアイテムへ変化する。そのとき、ミミックはかならず薬草になり、ひとくいばこは化けていたアイテムになるのだ。貴重なアイテムがひとくいばこだった場合でも、あきらめずにこの方法で本物に変えるといい。

←ミミックがニフラムの巻物で消えているあいだは、かわりに薬草が出現するようになる。

仲間にしたときの特徴 ミミックタイプ

どちらの種族も特殊能力がなく、戦力としてはイマイチ。なお、ダンジョンに入ったら仲間のミミックやひとくいばこをニフラムの巻物で消し、落ちているアイテムの安全性を高めるという手もある。

●上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ミミック	99	182	186	46
ひとくいばこ	99	152	216	41

MONSTER ガーゴイルタイプ

ダンジョン内の店で店主として出現し、こちらが攻撃を仕掛けたり、店の商品を泥棒すると攻撃してくる。すさまじく強いので、真正面からの戦いは避けること。

ガーゴイル

浮遊系　剣系
成長タイプ ▶▶▶ 防御・晩成

所持アイテム：——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	200	180	150	1	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	♥	ガイル

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
店主として出現し、操作キャラクターが攻撃するか、店の商品を泥棒すると攻撃してくる	○	×	—	●泥棒したとき以外では、万能の杖の効果で敵モンスターから店主にもどる
倍速2回攻撃で行動する	○	○	—	●鉄化、氷結状態でも封じられない
特技 剣にちからをこめて、正面1マスにいる敵に50ダメージを与える	○	○	—	——

CHECK! MONSTER

まちがって店主を攻撃すると

店主のときのガーゴイルは、敵でも味方でもない特殊な存在で、下記のような特徴を持っている。このときは、操作キャラクターが通常攻撃を仕掛けられず、仲間も攻撃を行なわないかわりに、ガーゴイルもこちらを攻撃してこない。

しかし、右下のような「ガーゴイルが危害を受けた」と見なされる状況になると、怒って店主ではなく敵モンスターになり、こちらを攻撃してくるのだ。

● 店主のときのおもな特徴

- 広範囲に効果があるアイテムや特殊能力の対象にならない（HPを回復する魔法などをのぞく）
- 石像の効果を受けない
- ◉ボタンで話しかけられる
- 操作キャラクターと場所を入れかわれる

⬅泥棒したとき以外なら、店主のガーゴイルが敵モンスターになっても、万能の杖の効果でもとにもどせる。

● ガーゴイルが危害を受けたと見なされる状況の例

- 操作キャラクターから矢、石、杖、投げたアイテムなどによる攻撃を受けた
- 操作キャラクターが作動させたワナの効果を受けた（ワナ作動の巻物を使ったときをのぞく）
- 操作キャラクターが吹き飛ばしたアイテムやモンスターがぶつかった
- 火柱か砂柱でダメージを受けた

仲間にしたときの特徴 ガーゴイルタイプ

基本能力値が非常に高いうえ、倍速2回攻撃で行動できるため、レベルが低いときでも驚異的な強さを発揮する。ただし、仲間にするのは困難だ。

● 上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ガーゴイル	99	286	215	308

MONSTER ヘルジャスティスタイプ

ヘルジャスティスとは、トルネコ編とポポロ編のそれぞれで戦うことになる。本作のラストボスだけあってかなりの強さなので、アイテムを駆使して立ち向かおう。

ヘルジャスティス(1回目)

浮遊系　炎系

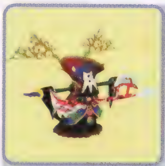
成長タイプ ▶▶▶ ——

所持アイテム ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
——	300	60	53	0	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	——	——

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
持っている武器を思いきり投げつけて、正面1マスにいる敵に50ダメージを与える	○	——	——	——
魔法、アイテム、特技などの効果を受けると、それを2ダメージに変える	○	——	——	●大砲の弾か火薬壺の爆風の効果は2ダメージに変えない
封印状態にならない	○	——	——	——



ヘルジャスティス(2回目)

浮遊系　炎系

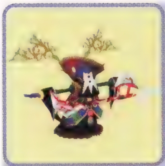
成長タイプ ▶▶▶ ——

所持アイテム ——

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
——	235	50	37	0	——	部屋にいる：—— 隣に近づく：——	——	——

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
【魔法】邪悪な霧をあびせて、視界内にいる敵1体を洗脳状態にする(効果時間は、行動2回分)	○	——	——	●操作キャラクターには使用不可
持っている武器を思いきり投げつけて、正面1マスにいる敵に50ダメージを与える	○	——	——	——
魔法、アイテム、特技などの効果を受けると、それを2ダメージに変える	○	——	——	●マホトーンの効果を受けているキャラクターからのアイテムの効果についてはP.156を参照 ●大砲の弾や自爆するモンスターの爆風、氷の息、おどる宝石のさそう踊りなどの効果は2ダメージに変えない
封印状態にならない	○	——	——	——



ジャスティス兄

浮遊系
成長タイプ ▶▶▶ 攻撃・特殊

所持アイテム
―

上限レベル	基本能力値 最大HP	攻撃力	防御力	基本経験値	眠っている確率	目を覚ます確率	仲間になりやすさ	仲間にしたときの名前
99	150	80	80	1800	―	部屋にいる：― 隣に近づく：―	♥	ブラザー

特殊能力

内容	敵	仲間	変身	備考
【魔法】邪悪な霧をあびせて、視界内にいる敵1体を洗脳状態にする（効果時間は、行動2回分）	○	○	×	●操作キャラクターには使用不可
特技 持っている武器を思いきり投げつけて、正面1マスにいる敵に50ダメージを与える	○	○	○	―
魔法、アイテム、特技などの効果を受けると、それを2ダメージに変える	○	○	○	●マホトーンの効果を受けているキャラクターからのアイテムや、ワナと石像の効果についてはP.156を参照 ●大砲の弾や地雷の爆風、氷の息、おどる宝石のさそう踊りなどの効果は2ダメージに変えない
封印状態にならない	○	○	○	●変身したときに、封印状態が解除される

CHECK! MONSTER

ヘルジャスティスタイプの敵と戦うときは

ヘルジャスティスタイプのモンスターは、魔法やアイテムの効果を2ダメージに変える特殊能力を持っている。しかし、下表のアイテムならば2ダメージに変えられることがないので、戦うときには活用していこう。とくに聖域の巻物は、壺のなかに入れてから投げ当てると、その場所に貼りついて敵を消滅させられるので便利だ。

● ヘルジャスティスタイプの敵に有効なアイテム

アイテム名	有効な使いかた
火柱の杖	火柱を立てて20ダメージを与える
聖域の巻物	敵の足元に貼りつかせて一撃で倒す
火炎草	飲んだときに吐く炎でダメージを与える
大砲の弾、火薬壺	爆風で消滅させる（ジャスティス兄のみ）

操作キャラクターがポポロの場合、仲間モンスターを洗脳状態にしてくる特技が最大の脅威となる。戦うときには、下記のような洗脳状態にならないモンスターがいれば役立つだろう。なかでも、基本能力値の高いようがんまじんがオススメだ。

● 洗脳状態にならないモンスター

- メタルキング★
- マドハンド
- ブラッドハンド
- ガニラス
- じごくのハサミ
- ぐんたいガニ
- アイアンタートル★
- ランドアーマー
- グレイトマーマン
- ランガー★
- ひょうがまじん
- ようがんまじん
- キラープラスター★
- ジャスティス兄★

※★の付いているモンスターは、エンディング後にのみ仲間にできる

仲間にしたときの特徴 ヘルジャスティスタイプ

このタイプのモンスターで仲間にできるのは、ジャスティス兄だけ。高い基本能力値と便利な特殊能力によって、大きな力になってくれるはずだ。

● 上限レベルでの能力値

名前	上限レベル	最大HP	攻撃力	防御力
ジャスティス兄	99	205	700	245

ダンジョン別 モンスター出現逆引きリスト MONSTER LIST

※モンスター名のうしろのページ数は、「モンスター完全リスト」での掲載ページに対応

モンスター ＼ ダンジョン		謎のほら穴	いさないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿 広間	さんご礁の神殿 回廊	海底山地 ふもと	海底山地 山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞 南	遺跡の大空洞 北	バレイナのほら穴
アークデーモン	P.172	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—
アイアンアント	P.134	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
アイアンタートル	P.157	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—
あくましんかん	P.174	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
アトラス	P.187	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
あめふらし	P.136	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
あやしいかげ	P.168	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—
アローインプ	P.184	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	●
あんこくつむり	P.153	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
イエティ	P.144	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
いしにんぎょう	P.197	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
いたずらもぐら	P.183	●	●	—	—	—	Lv5	—	—	—	—	—	—
岩とびあくま	P.151	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—
うごくせきぞう	P.194	—	—	●（※1）	—	—	●	●	Lv2	—	—	Lv3	—
エビルエスターク	P.192	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
エビルポット	P.172	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
エリミネーター	P.188	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
おおきづち	P.132	—	●	Lv5	—	—	—	—	—	—	—	—	—
おおナメクジ	P.133	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—
おおめだま	P.199	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
おどる宝石	P.148	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
オニオーン	P.137	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●
おばけキノコ	P.142	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
おばけヒトデ	P.151	—	—	—	●	Lv5	—	—	—	—	—	—	—
ガーゴイル	P.213	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—
がいこつけんし	P.165	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—
かげのきし	P.165	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

リストの見かた

- ● ……Lv1で出現する
- Lv○ ……Lv○で出現する
- — ……出現しない
- （ピンク）……ほかのモンスターに呼び出されたときのみ出現する
- （水色）……通常は出現しないが、そのモンスターをアイテムとして持ちこむと、Lv2以上で出現する

	山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議の宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	Lv5
	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	Lv5	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv7	—	Lv3	Lv4
	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv1～10	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv9	—	—	●
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv6	—	—	—
	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv9	—	—	—
	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv9	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	Lv5	●
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv9	—	—	Lv4
	—	●（※1）	—	—	●（※1）	—	—	●	—	—	—	—	Lv3	Lv2～5	—	●	●
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv1～10	—	—
	Lv2	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	Lv3	Lv3～8	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	—	Lv5	●
	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	Lv1、6	—	—	●
	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv9	Lv6、8	●	Lv3
	—	—	—	●	—	—	—	—	Lv2	—	—	—	Lv3	—	Lv7	—	Lv4
	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	●
	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	Lv2
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	—	Lv5	●
	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	●	Lv1～10	—	●
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	●	—	—	Lv2
	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	Lv7	—	—	—

※1……しあわせのたねを使って、マドハンドをLv2以上にしたときのみ呼び出されて出現する

モンスター ＼ ダンジョン		謎のほら穴	いざないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿 広間	さんご礁の神殿 回廊	海底山地 ふもと	海底山地 山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞 南	遺跡の大空洞 北	バレイナのほら穴
ガニラス	P.155	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—
キースドラゴン	P.207	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ギガンテス	P.187	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●
きとうし	P.201	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—
キメラ	P.159	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
きめんどうし	P.199	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—
キラーアーマー	P.186	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—
キラースコップ	P.183	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—
キラースター	P.176	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
キラープラスター	P.198	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
キラーマシン	P.194	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—
キラーマンティス	P.140	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
キングスライム	P.128	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
クール	P.164	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
くさった死体	P.163	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
グレイトホーン	P.191	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
グレイトマーマン	P.158	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—
ぐんたいアリ	P.134	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
ぐんたいガニ	P.156	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ケタモン	P.135	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
げんじゅつし	P.200	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
こうてつまじん	P.191	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ゴースト	P.160	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ゴールデンスライム	P.130	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ゴールドマン	P.193	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ゴーレム	P.193	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—
コロヒーロー	P.208	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
コロファイター	P.211	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
コロプリースト	P.209	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
コロマージ	P.210	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
さそりかまきり	P.140	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
さつじんき	P.188	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議な宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮
—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv6	—	—	Lv4
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv3	—	
—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	Lv5
—	—	—	—	—	Lv3	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv6	—	—	Lv4
●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv2	—	Lv5	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv9	—	Lv3
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv6	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	Lv5	Lv3	Lv5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	Lv2、8、9	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	—	●
—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	Lv6、7	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv1～10	—	—
—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	Lv3	Lv7	—	—	—
—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv3	—	—	Lv2
—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	Lv5～8	Lv7、8	—	Lv2、3、5
—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv9	—	●	Lv4
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv9	—	—	—
—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv4
—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	Lv8	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv6	—	—	Lv3
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv1～10	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv2	—	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv1～5、8～10	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv1～10	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	Lv2
—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	●
—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	—	—	Lv3
Lv2	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	Lv6	—	—	Lv2

モンスター ＼ ダンジョン		謎のほら穴	いざないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿 広間	さんご礁の神殿 回廊	海底山地 ふもと	海底山地 山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞 南	遺跡の大空洞 北	バレイナのほら穴
さまようよろい	P.186	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	●
サンダーラット	P.204	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—
じごくのつかい	P.174	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
じごくのハサミ	P.155	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—
じごくのよろい	P.186	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
しにがみ	P.162	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—
しびれくらげ	P.126	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—
しびれマイマイ	P.153	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—
シャーマン	P.166	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
ジャスティス兄	P.215	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
シャドー	P.168	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—
シャドーナイト	P.169	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—
しりょうのきし	P.166	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
シルバーデビル	P.173	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
スーパーテンツク	P.139	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
スカイフロッグ	P.154	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—
スターキメラ	P.160	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ストーンマン	P.193	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ストローマウス	P.136	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
スペクテット	P.198	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—
スモールグール	P.145	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—
スライム	P.124	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
スライムエンペラー	P.130	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
スライムブレス	P.127	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
スライムベス	P.124	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
スライムベホマズン	P.129	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ゾンビマスター	P.167	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ダースドラゴン	P.207	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
だいまじん	P.194	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
だいまどう	P.201	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
タップペンギー	P.150	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—
タホドラキー	P.132	—	—	—	—	—	●	—	Lv3	—	—	—	—

山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議な宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮
—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	—	Lv3
—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	—	—	Lv3	—	Lv6	Lv3	Lv7
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv7	—	Lv3	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	●	●	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv9	Lv9	Lv3	—
—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	Lv7、9	—	—
—	—	—	—	Lv2	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv6	—	—	Lv4
—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv3	—	—	Lv2
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv1~6、8~10	●	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv6	—	—	Lv3
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	—	Lv3	Lv6
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	●	—	—	—
●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	●
—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	Lv7	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv2	—	Lv5	●
—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	Lv3	—	●	Lv5
●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	●	—	Lv2	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv7	—	Lv3	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv6	—	Lv5	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv2	—	—	●
—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv1~10	—	—
●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv8	—	●
—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	Lv5	Lv9	—	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
—	●(※2)	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	Lv3	Lv5~7	—	●	Lv6
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv3	—	Lv3	Lv4
—	—	—	—	Lv2	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv6	—	Lv3	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	Lv3	—

※2……しあわせのたねを使って、ブラッドハンドをLv2以上にしたときのみ呼び出されて出現する

モンスター＼ダンジョン		謎のほら穴	いざないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿 広間	さんご礁の神殿 回廊	海底山地 ふもと	海底山地 山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞 南	遺跡の大空洞 北	バレイナのほら穴
タマゴロン	P.149	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
たまねぎマン	P.137	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ダンスキャロット	P.138	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ちゅうまじゅう	P.136	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—
つかいま	P.171	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
つのうしがい	P.152	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—
デーモントード	P.154	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
デスストーカー	P.188	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
デスマシーン	P.192	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
デビルアンカー	P.176	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—
デビルロード	P.173	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
テンツク	P.139	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—
どぐう戦士	P.197	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
どくどくゾンビ	P.164	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
どくやずきん	P.184	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ドックスナイパー	P.185	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ドラキー	P.131	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ドラキーマ	P.132	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●
ドラゴスライム	P.127	—	—	—	—	—	●	—	—	—	Lv2	—	—
ドラゴメタル	P.128	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ドラゴン	P.206	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ドラゴンキッズ	P.205	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—
ドルイド	P.200	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
どろにんぎょう	P.196	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
トロル	P.189	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—
トロルキング	P.190	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
トロルボンバー	P.189	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
バーサーカー	P.167	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ハエまどう	P.203	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
はくだん岩	P.178	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—
はぐれメタル	P.125	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
バズズ	P.174	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議の宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮
●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	●	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	
—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	Lv3	Lv3	Lv7	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	●	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	●	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv2
—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv7	—	●	Lv4
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv2	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	—	—	Lv4
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv6	—	—	Lv3
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	Lv3	—	—
●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv6	—	—	—
●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	●	—	—	●
—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	Lv5	Lv2
—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv7	—	●	Lv3
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	Lv7	—	Lv7
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv9	—	Lv5
—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	Lv3	—	Lv6	—	Lv2
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	Lv7	—	Lv6
—	—	—	●	—	—	—	—	Lv5	—	—	—	Lv5	Lv9	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv6～9	—	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv1～10	—	—
●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	Lv3	—	Lv3	Lv2
—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	—	—	Lv5	Lv8	—	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	Lv5	—	Lv5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—

モンスター ＼ ダンジョン		謎のほら穴	いざないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿 広間	さんご礁の神殿 回廊	海底山地 ふもと	海底山地 山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞 南	遺跡の大空洞 北	バレイナのほら穴
はねせんにん	P.202	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
バブリン	P.181	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
バブルスライム	P.125	—	—	●	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv5	—
パペットマン	P.195	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—
はりせんもぐら	P.203	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—
ビッグスロース	P.144	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ひとくいばこ	P.212	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ひょうがまじん	P.179	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ファーラット	P.135	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ファイヤーケロッグ	P.154	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
プチヒーロー	P.208	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
プチファイター	P.211	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
プチプリースト	P.209	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
プチマージ	P.210	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ブヨンターゲット	P.181	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
フライングデビル	P.175	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ブラウニー	P.133	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
プラズママウス	P.204	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
プラチナキング	P.131	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ブラッドハンド	P.147	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ベビーサタン	P.170	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—
ベビーニュート	P.205	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
ベホマスライム	P.126	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ベリアル	P.173	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ヘルゴースト	P.161	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
ヘルジャスティス	P.214	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ベロベロ	P.145	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ホイミスライム	P.126	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	●
ボムボムボム	P.182	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
マージスター	P.152	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—
マージマタンゴ	P.143	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
マタンゴ	P.143	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議の宝物庫	まほろしの洞くつ	異世界の迷宮
—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	●	—	—	Lv6
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv6	Lv3	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	—	Lv5	●
—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	Lv2	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●
●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	Lv9	●	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv8	—	—	Lv2
—	—	—	●	—	—	—	—	Lv5	—	—	—	Lv3	Lv7	—	Lv3	Lv7
—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv8	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	Lv5	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	Lv3	Lv6	—	—	Lv3
—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	Lv7	Lv3	●
—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	Lv7	—	Lv6
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	●	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv1～10	—	—
●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv9	—	—	Lv2
—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—
—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv3	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
—	—	—	—	Lv2	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv9	—	Lv3	Lv4
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—
—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	Lv6	—	—	—

モンスター ＼ ダンジョン		謎のほら穴	いざないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿 広間	さんご礁の神殿 回廊	海底山地 ふもと	海底山地 山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞 南	遺跡の大空洞 北	バレイナのほら穴
まどうし	P.200	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—
マドハンド	P.146	—	—	●	—	—	—	●	Lv2	—	—	Lv3	—
マミー	P.162	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
マンドラゴラ	P.138	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ミイラおとこ	P.162	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
ミステリドール	P.196	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ミニデーモン	P.170	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ミミック	P.212	—	—	—	—	—	—	—	●	—	Lv2	Lv2	—
メイジキメラ	P.159	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
メイジももんじゃ	P.142	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
メガザルロック	P.178	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
メタパニシックル	P.141	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
メタルキング	P.129	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
メタルスライム	P.124	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
メタルハンター	P.195	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
メトロゴースト	P.160	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—
メラリザード	P.206	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
モシャスナイト	P.169	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—
ももんじゃ	P.141	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ゆうれい	P.161	—	—	●	—	—	—	—	—	Lv3	—	—	—
ようがんまじん	P.180	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ようじゅつし	P.202	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ラストテンツク	P.139	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ラリホーアント	P.134	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ランガー	P.175	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ランドアーマー	P.158	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—
リビングデッド	P.163	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
リビングハンマー	P.177	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
リリパット	P.184	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●
レノファイター	P.190	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
笑いぶくろ	P.148	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—
ワンダーエッグ	P.150	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

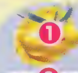
山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議の宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	●	—	Lv3	Lv3
—	●	—	—	●	—	—	Lv4	—	—	—	—	Lv3	Lv1～5	—	—	Lv3
—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	Lv6	—	—	Lv2
—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	Lv3、5～7	●	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv6	—	—	Lv2
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●
●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	Lv6、8	—	—
Lv3	—	—	—	●	Lv2	●	Lv3	Lv5	Lv5 (※3)	Lv9	—	Lv8	Lv1～5	Lv9、10	—	Lv1～5
●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	Lv6	—	—	Lv2
Lv2	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	—	—	●
—	—	—	●	—	—	—	—	Lv5	—	—	—	—	—	Lv5	—	Lv7
—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	Lv3	—	Lv7	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv9	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	Lv9	—	Lv6
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv2～9	Lv5	●	Lv3
—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	Lv7	—	Lv3	Lv3
—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	Lv3	—	Lv8	●	Lv5
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv9	Lv8	—	Lv5
—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	Lv8	—	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv6	—	—	Lv1、6
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	Lv5	Lv7	—	—	—
—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	Lv3	Lv3	—	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	●
—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	Lv5	●	—	Lv3	●
●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv1、3、5	Lv6	●	Lv2
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	—	Lv5	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	Lv3	—	●	—	—

※3……1FのみLv1

仲間モンスター セリフリスト

仲間モンスターが話す、約1500種類にもおよぶセリフを紹介しよう。これらのセリフによって、仲間モンスターのおおよその残りHPがわかるわけだ。なかには、思わず笑ってしまうような愉快なセリフもあるので、じっくりと楽しんでほしい。

★リストの見かた★


❶
ゴールドゴーレム ❷
ゴ❸ム

元気	ああっ　まぶしい。自分の身体が　まぶしいっ。 私の必殺技は　言わずとしれた　マダンテ!　さあ　いつ　つかおうか……。
負傷	私の身体から　金をけずっていこうとする　やからの多いことよ。 おお？　私の体力が　なんと半分に？　これは　気づかなんだ。
重傷	金の身体とは　かように　やわ❹いもので　あったか……。 私の体力が　まったく　残っておらんとは　どういうことだ？
レベルアップ	ほっほっ。レベルアップであるな。 私のレベルが　上がったということは　まことに　よろこばしいことだ。

❶ CG……モンスターの外見。
❷ 種族名……モンスターの種族名。五十音順に掲載している。
❸ 仲間にしたときの名前……仲間にしたときに、はじめからつけられている名前。ちがう名前をつけている場合は、セリフのなかの名前も変更される。
❹ セリフ……話しかけたときや、レベルが上がったときの仲間モンスターのセリフ。状況ごとに2種類ずつ用意されており、どちらかがランダムで表示される。各項目の意味は以下のとおり。

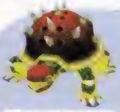
- 元気……仲間の残りHPが80%以上のとき
- 負傷……仲間の残りHPが79～40%のとき
- 重傷……仲間の残りHPが39%以下のとき
- レベルアップ……仲間がレベルアップしたとき

アークデーモン
アデュー

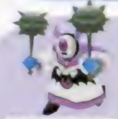
元気	われこそは　デーモンの中の　デーモン!　さあ　おそれよ!! こわっぱどもが　何人　かかってこようと　わしの敵では　ないわっ。
負傷	この　わしに　キズを　つけたか……。いいぞ　もっと　やってみろ! まだまだ!　体力が半分も　残っておれば　何も　モンダイはない!
重傷	ぐお……。こ……こんなバカなことがっ。わしが　やぶれると言うのかっ! ぬぐうっ。この　わしの体力を　ここまで　減らすとは　なかなかだ!
レベルアップ	よろこべ。わしのレベルが　上がりおったのだ! レベルアップした　この　わしの　いきおいは　だれにも　止められんぞっ。

アイアンアント
アンアン

元気	そんじょそこらの　カベじゃあ　あたしの行く手は　ふさげないわよ。 あんたのために　あたしが　道を作ってあげるわ。
負傷	はあはあ。カベをほるのも　大変なのよ。あー　もう　つかれた! ねえねえ。あたしの体力　半分くらいしか　ないみたいなんだけど……。
重傷	もうダメ……。カベ　ほるの　やめる……。 あーあ。あたしったら　もう体力が　ぜんぜん　残ってないわ。
レベルアップ	あら　やだ。あたしったら　レベルが　上がってたわ。 あたしったら　レベルアップしちゃったの。あんたも　よろこんで!


アイアンタートル
アタール

元気	オレの　こうら　すごく　かたくて　リッパだろ。でも　ゆずってやらんもんね。 え？　オレの　こうらが　ガシャガシャ　うるさい？　……ほっといてよ。
負傷	うーん。こうらが　重すぎるのかなあ。こうげきを　よけられないや。 体力の残りは半分。こうらで　だいぶ　ふせいだけど　けっこう　やられたなあ。
重傷	いざとなったら　こうらに　かくれて　やりすごせば　いいのさ。 こりゃあ　まずい。残りの体力が　なくなるぞ。こうらが　もつかな？
レベルアップ	やっと　レベルアップかあ。大変だなあ……。 オレのレベルが　上がったよ。やれやれ。ここまで　長かったなあ。


あくましんかん
アーカン

元気	私の　とくい技は　チカラをためることです。お金をためるのも　好きです。 あなたも　悪魔教に　入信しませんか？
負傷	だれも　悪魔教に　はいってくれません。このままじゃ　ノルマが……。 なんということ!　私の体力が　半分しかありません。わが神よ　救いたまえ～。
重傷	どうやら　私の信心が　たりないようです。あの世で　やり直してきます……。 体力が　ありません。神は　私を見放しました……。
レベルアップ	おお　神よ。レベルアップ　いたしました。カンシャの祈りを　ささげます。 レベルアップは　私だけのチカラでは　ないのです。わが神の　おぼしめしです。

アトラス
アトム

元気	ふふん。ワシが　チカラをためれば　なんでも　ブッこわれるぞ。 ワシは　大巨人アトラス。お前は　小さいが　なかなか　勇気があるようだな。
負傷	ワシの前に　たちふさがる　おろか者の　なんと　多いことよ！ ワシの体力は　まだ半分は　残っておる。それで　じゅうぶんであろう。
重傷	むう。たいしたことのないキズも　つもれば　命とりと　なるか……。 残りの体力が　少しばかり　心もとないが……。まだ　倒れはせぬよ。
レベルアップ	ほほう。気がついたら　レベルが　上がっていたようだな。 うむ。レベルアップしたぞ。

あめふらし
めふらん

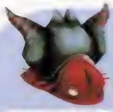
元気	あーめーあーめー。ふってふってふって～って　こんなとこじゃ　ふらないか。 雨が　ふると　なんか　ワクワクするよね！
負傷	雨が　ふってれば　もうちょっと　元気が　出るんだけどなあ。 体力が　もう　半分に　なっちゃったよ。雨でも　ふらないかなあ。
重傷	ああ……。どうせ　倒れるなら　かっこよく　雨の中で……。 体力が　もう　ぜんぜん　残ってないよ。雨が　ふらないせいだ！
レベルアップ	レベルが上がったよ。おいわいの雨を　ちょうだい。 いくら　レベルアップしても　雨は　ふりそうに　ないなあ。

あやしいかげ
あやか

元気	えっと……。仲間にしてくれて　ありがとう。わたし　がんばります。 あやしいかげ　なんて　ひどいと　思いません？　わたし　あやしくないです。
負傷	いたいです。わたし　だいぶ　やられました。でも　まだ平気だと思います。 あの……。わたしの体力　半分になって　しまいました……。
重傷	すみません。わたし　そろそろ　ダメです。お役に立てず　ごめんなさい。 すみません。わたし　もう　体力ないです。さよならを　言っておきます……。
レベルアップ	ありがとうございます。あなたの　おかげで　わたし　レベルアップ　しました！ 聞いてください。あなたのために　わたし　レベルアップしたんです！

アローインプ
アローン

元気	ふふふ。弓矢って　いいよね。遠くから　当てられるからねー。 おいらの　鉄の矢の　いりょくは　どうだい！
負傷	弓矢を　うつスキを　ねらわれちゃった。しっぱい　しっぱい。 まずい……。体力が　半分になったぞ。どうしよう……。
重傷	いたた……。このままじゃ　あぶないな。 やばい……。もう　体力が　ほとんど　残ってないや……。
レベルアップ	よしっ！　レベルアップしたよ！！ レベルが　上がったんなら　もっと　いい矢を　うちたいなあ。



あんこくつむり
アムリタ

元気	うふふふ。私は　ガードのかたい女なのよ。 あなたのために　私が　タテになってあげる。それくらいしか　できないし。
負傷	私は　平気よ。あなたのためなら　これぐらい　たえてみせるわ。 そうね。今の私の体力は　半分ってとこ。
重傷	ごめんなさい。私　あなたのことを　守りきれないかも……。 ああ……。もう　残りの体力が……。ふがいない私を　ゆるして……。
レベルアップ	あら。レベルアップしちゃったわ。ちょっと　ビックリ。 あなたのおかげで　私のレベルが　上がったわ。ありがと。

イエティ
イエッタ

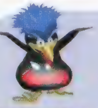
元気	オラは　寒いところが　好きなんだな。 なにか　オラに　用でも　あるのかな？　ないなら　ほっといてほしいんだな。
負傷	いたた……。ちょっと　ケガしたんだな。 オラの体力が　もう　半分くらいになって　しまったんだな。
重傷	オラ　もう　死んじゃうかも　知れないんだな。 オラの体力が　もう　ぜんぜん残ってないんだな。
レベルアップ	オラ　レベルアップ　したんだな。 オラ　すこし　強くなったんだな。

いしにんぎょう
イッシー

元気	石で　できてるけど　石頭なわけじゃ　ないのよ。 あなたのために　わたし　がんばっちゃうわ。
負傷	石の身体ってイヤね。ちょっと　ぶつけただけで　ボロボロ　くずれちゃうの。 このヒビの　はいり具合からして　残りの　体力は半分って　とこかしらね。
重傷	もうダメ。わたし　くずれそう……。 ああ　もうボロボロ。わたしの体力　大ピンチって　感じね……。
レベルアップ	うふふ。レベルアップしちゃった。どう？　わたしキレイ？ レベルが　上がったみたいなの。あなたは　ホメてくれる？

いたずらもぐら
イズモン

元気	おいら いたずら 大好き～。 ほんとはね。落とし穴とか ほりたいの。でも おこられるからなあ。
負傷	なんでなんで？ みんな おいらのこと ねらってる気が するよ！ 体力が だいぶ 減っちゃったなあ……。
重傷	うひー。おいら このままじゃ 死んじゃったり？ 体力が ないや。いたずらは ほどほどに しとかないと まずいかな。
レベルアップ	うほほーい。レベルアップ しちゃったよ。 レベルが 上がったみたいなんだ。もっと いたずらしても いい？



岩とびあくま
トビー

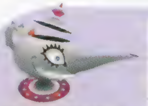
元気	どこかに いい岩ないかな。オレは岩の上で とびはねるのが なによりも 好きなんだ。 オレの とくいワザは みんなを 混乱させることだ。おもしろいだろ？
負傷	くそう。空を飛んで にげられたらなあ。 やばいよなあ。もう 体力が半分に 減っちゃったよ。
重傷	かんべんしてくれよ！ このままじゃ オレはもう おだぶつ じゃないか。 ああ オレの体力が みんな どこかへ行ってしまった。さようなら オレ。
レベルアップ	いえーい。レベルアップしたぞ。 いいねえ。レベルが 上がると やっと ひと息つけるよ。

うごくせきぞう
いしぞう

元気	むーん。 このポーズ つかれる……。
負傷	やられすぎて 身体が重い。いや もともと 重いけど。 体力が 半分に なってるような気がする……。
重傷	身体が……。くずれそう……。 体力が もう ぜんぜん 残ってない気が……。これって もしかして……。
レベルアップ	むむーん。レベルアップで ビルドアップ！ レベルが 上がったので 少し強く なったみたい。

エビルエスターク
エビルス

元気	エスタークの 名が持つ意味を みなに しらしめて くれよう。 ワレが チカラをかすこと ありがたく 思うのだぞ！
負傷	見くびって もらっては こまる。あのていど かゆくもないわ。 ワレに残った 体力は 5分目というところか。
重傷	ぐはあっ バカな！ ワレが こんなところで くちはてるはずが ない！ ワレの体力は…… なんと 底をつきかけておる！ なぜだ！
レベルアップ	ぐはははは。レベルアップしてやったぞ。ワレは もう負けることはない！ ふむ……。レベルが 上がったようだ。またひとつ 野望に近づいたな。

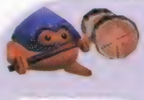


エビルポット
ビルポ

元気	ひとりじゃ さびしいなあ。誰か 呼ぼうかなあ。 ららんぷ らんぷ らんぷっぷ～。
負傷	ポットの中身が だいぶ 出ちゃった。でも まだ平気かなあ。 体力が 半分に なっちゃったっぽい。
重傷	ポットの中身が もう ないよう。誰か たすけて～。 体力が もう カラッポに なっちゃうよう。
レベルアップ	レベルが 上がった うれしいなあ。 レベルが 上がっても ランプはランプ。

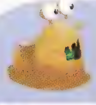
エリミネーター
エミリー

元気	あたしのために まよわず 死んで！ ……あら なんだ あなたなの。 すべてを あたしだけの ものにするの。それが あたしのアイのカタチ。
負傷	ひどい！ みんな あたしのアイを わかって くれないのね！ いやーん。あたしの体力 半分になってる。
重傷	あたし もうダメ。でも だれかのために この身をささげるのも いいかな。 あたしの体力が なくなっちゃいそうだわ。もっと はげしくアイさなきゃ。
レベルアップ	あら。レベルが 上がっちゃったわ。あたしのアイの たまものね。 うふふ。レベルアップしちゃった。



おおきづち
きづっち

元気	木づちが 重くないかって？ こんなの 平気さ～。 ちっこい身体に ひめられた パワーを 見せてあげるよ！
負傷	おっとと。ちょっと フラついちゃった。 あちゃー。体力が 半分になってるよ。ちょっと あぶないかな？
重傷	木づちが こんなに 重いなんて……。 体力が もう ぜんぜん 残ってないよ。おいら ここまでなのかな。
レベルアップ	ビックリした！ とつぜん レベルが上がったよ。 やったよ！ おいら レベルアップした！！



おおナメクジ ナメール

元気	りゅ？ むりゅりゅりゅ りる？ おりゅは なめくじだりゅが おまえの 役に立ちたいんだりゅん。
負傷	りゅりゅん。りゅりゅっ りゅるん！ りゅりゅ？ おりゅの体力が なんだか 半分しか ないんだりゅん。
重傷	りゅん……。 うりゅ～。おりゅの体力は もう カラっぽ。とけて なくなりそうりゅん。
レベルアップ	レベりゅアップ。したりゅりゅん。 りゅーん！ レベルが 上がったりゅん。うれしいりゅりゅーん。

おおめだま オーメン

元気	なんでかな。オイラが見つめると みんな おかしく なっちゃうんだ。 オイラの チャームポイントは もちろん この大きな目さ！
負傷	いてて。なんか たくさん ケガしちゃったみたいだ。 あうう。体力が もう半分しか……。
重傷	うっはあ。オイラ もう やばいよ。誰か 助けてよー。 ……。体力が もう残ってないよ。
レベルアップ	見て見て この 目のかがやきを。レベルアップしたんだ～。 わーい。レベルが 上がったよ。がんばったもんね オイラ。

おどる宝石 ジュエル

元気	なに？ ボクの宝石 ほしいの？ あげないよーだ。 キミも ボクと いっしょに 踊ろうよ！ ホラ もっとクルクル回って！
負傷	あれれ。ボクの宝石 だいぶ 減っちゃったな。 ボクの体力が 半分くらいに なっちゃった。でも 踊るのは やめないよ！
重傷	ふくろの中が ほとんど カラッポだよ。ボク もうダメかもしれない。 体力が もう ぜんぜん 残ってないよ……。つぎの踊りが ラストダンスかな。
レベルアップ	わーい。レベルアップしちゃったよ。よし お祝いの踊りだー。 よーし。レベルが上がったみたいだ。ますます 踊るよ はげしく！

オニオーン オニオン

元気	おにおに。おれっちは オニオーンだよ。おにおに。 おにおに。人間のために 戦うのって なんか 変な気分おに。
負傷	おにおに。なん枚か ムケちゃった。 おれっちの 体力が 半分になっちゃった。おーにーーー！
重傷	おにおに。どうしよう もう全部 ムケちゃうよー。 おに……。おれっちの体力が もう からっぽに なっちゃうよ。
レベルアップ	おにおに。レベルアップしたんだもんね。おにー。 うひひ。レベルが 上がった おにー。

おばけキノコ キノコ

元気	あ。あんまり ボクに 近づかないでね。胞子が 飛んでるから。 やだなあ。あんまり 戦いたくないなあ。
負傷	ばふばふっ。カサが やぶけちゃった……。 ああ～。ボクの体力が もう半分しか 残ってないよ～。
重傷	ボク やっぱり 戦いには 向いてないのかも。このままじゃ 死んじゃう～。 ばふ……。体力が なくなっちゃいそう。ふつうのキノコに もどろうかな。
レベルアップ	ばふっ。レベルアップしちゃったよ！ ボクでも できるんだ！ さっき レベルが 上がったから 少しは強く なったかな ボク。

おばけヒトデ バヒート

元気	5本の足を つかった この踊りは 人間にゃあ むずかしいか？ なんだよ。いいじゃんか オレが 地面の上を 歩いてたってさ。
負傷	くわっ こりゃ たまらん。海に にげこみたいぜ。 ちくしょー。体力半分 持ってかれた！
重傷	やっぱなあ。オレは ここでの戦いにゃ 向いてないと 思ってたんだ。 バカやろー。オレの体力 ぜんぶ 持ってく気かー！！
レベルアップ	おっ？ レベルアップたあ 気がきいてるね。 へへっ。レベルが上がったんなら こっちのもんだ。

ガーゴイル ガイル

元気	へっへっへ。ガッポリ もうけさせて いただきますぜ。 お客さん 強いんだもんな～。まいっちゃうよ。
負傷	いや あたしも いろいろ 苦労はあるんですよ。あたたた…… 腰が……。 お客さん けっこう 人使いが 荒いよね……。
重傷	いや まいった まいった。もう 死にそう……。 あたしゃ 商売人ですよ。なのに こんなケガするとは……。
レベルアップ	ありゃ？ いつの間にか レベルアップだ。われながら けっこうヤルね。 お客さん ちょっと 見た？ りっぱな レベルアップだったでしょうが。

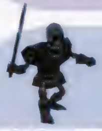
がいこつけんし
ボーンズ

元気
●へへへ……。オレはなあ　剣さえ振るえれば　あとは　どうでもいいんだよ!
●……おっと。あぶねえ　あぶねえ。あんたを斬るとこだったぜ。

負傷
●ちっ。骨の身体は　もろくていけねえ。だが　まだ　いけそうだぜ。
●ふん。残り体力半分ってとこか……。あと　どれくらい　いけるか?

重傷
●やべえな。身体のあちこちに　ガタが　来てるって感じだぜっ。
●くそっ。身体が　まともに動かねえ!　体力の限界って　ヤツか!?

レベルアップ
●いいねえ。レベルアップって　ヤツは。もいっちょ　いくか!
●へへ　やっと　レベルアップかよ。もっと　サクサクいきたいねえ。



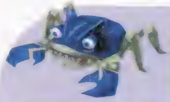
かげのきし
ブラック

元気
●私は影。人知れず　闇にまぎれ　敵を　うつのだ。
●影に触れることは　何者にも　できはしないのだ。

負傷
●私は影。多少のケガなど　関係ない。
●ぬ……。体力を　すでに半分　うばわれていたとは……。

重傷
●影である　この私が　これほどの　ケガを　負ってしまうとは……。
●おお……。体力が　残り少ない。このままでは　消えてしまう。

レベルアップ
●私は影。レベルが　どれほど上がろうと　影であることに　変わりなし。
●ふっ……。レベルアップなど　うれしくもない。私は　影なのだからな。



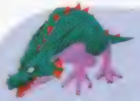
ガニラス
ガニー

元気
●オイラの　こうらは　めっちゃ　カタいからな!　呪文なんか　へっちゃらさ。
●ジャンケンするか?　オイラ　ジャンケンには　自信が　あるんだ!

負傷
●オイラは　たしかに　カニなんだけど　食べても　うまくは　ないぞ!
●まだまだ　オイラの体力は　半分も　残ってるから　へっちゃらさ。

重傷
●うわっ。こうらに　こんな大きなヒビが!　カニみそが　出ちゃう〜。
●どうしよう?　オイラの体力が　ぜんぜん　残ってないぞ?

レベルアップ
●レベルアップだ!　オイラは　成長したぞ!
●なんか　レベルが　上がったみたいなんだけど　オイラ　つよくなったかな?



キースドラゴン
キース

元気
●ガウルルルル……。キシャーーー!!
●我に　まかせておけ。すべてを　消し炭にしてくれよう。

負傷
●ガル……。ガウルルルン。
●我の体力を　半分まで　減らすとは　なかなか　やってくれるわ!

重傷
●ルルゥ……。
●ぬう　体力が……。ドラゴン族の　ほこりにかけて　このまま　倒れはせんぞ……。

レベルアップ
●キシャーーー!!　キシャー　キシャーー!!
●キシャアッ!　見よ　レベルアップした　我を!

ギガンテス
ギーガ

元気
●ウオオオーッ!　みんな　ふきとんだな!
●オラのチカラの前に　敵は　ないんだな。

負傷
●ちっこいヤツらが　たばになって　オラを　いじめるんだな。
●オラの体力が　半分まで　なくなっちゃったんだな。

重傷
●オ　オラは　もう　ダメなん……だな。
●まずいんだな。オラの体力が　ほとんど　なくなってるんだな。

レベルアップ
●ウオッ!　レベルアップ　したんだな!
●やった!　オラのレベルが　上がったんだな。

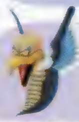
きとうし
キートン

元気
●わたしの杖には　いろいろな　チカラが　こめられているのである。
●わたしの祈りは　天まで　とどき　そのねがいを　かなえて　しまうのである。

負傷
●ふむ。わたしも　けっこう　こうげきを　食らっているようである。
●わたしの体力が　なんと半分も　うばわれて　しまったのである。

重傷
●おそろしや。このままでは　わたしの命も　あぶないのである。
●これはしたり。わたしの体力が　ほとんど　残っていないのである。

レベルアップ
●やれ　うれしや。なんと　わたしのレベルが　上がったのである。
●祈りが　つうじて　みごとに　わたしは　レベルアップしたのである。



キメラ
キーメ

元気
●ぐぎゃーっ。ぐぎゃー　ぐぎゃー。
●オレって　何と何が　まじって出来た　生き物　なんだろぎゃ?

負傷
●ぐぎゅ。ぐぎゃぎゃー。
●えっと。残りの体力が　半分に　なっちゃったぎゃ。

重傷
●ぐ……。ぐぎぎ……。
●残りの体力が　なくなりそうぎゃ。地面に　おりたいぎゃあ……。

レベルアップ
●ぐぎゃっぎゃっ!　レベルアップだぎゃっ。
●おおっ。レベルが　上がってしまったぎゃっ!

きめんどうし
キンドー

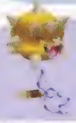
元気	はあ。ワシらの杖には　ふしぎな　チカラが　ありますけんのう。 はい？　ここんとこ　耳がとおくて　よう　聞こえませんでなあ。
負傷	ひぃひぃ。年よりには　ここは　ちと　きびしすぎるようじゃ……。 体力が半分を　切ってしまいましたじゃ。年よりは　いたわるもんじゃて。
重傷	おお……。こないだ　いった　バアさんが　ワシを　呼んでおる……。 ぬかったのう。体力が　ほとんど　ないわい。どうしたもんかのう……。
レベルアップ	おお……。こんなワシでも　レベルアップ　できるとは。 ありがたや。レベルが　上がりましたぞ。

キラーアーマー
アーマン

元気	わが　よろいは　そこらの　よろいとは　わけが　ちがうのだ。 戦いは　間合いが　大切なのだよ。
負傷	むう。じまんの　よろいに　こんなにも　キズが……。 まだ　平気だ。わが体力は　半分はある。
重傷	なんと……。わが　よろいが　これほどまでに　うちのめされるとは……。 すまんな。わが体力は　もう少ない。それほどは　もたんぞ。
レベルアップ	レベルが上がり　わが　よろいも　さらに　強さを　増したようだ。 レベルアップか。ふふ　戦いとは　楽しいものよ。

キラースコップ
スコール

元気	このスコップは　土を　ほるためのものじゃない。なんのためか？　ふふふ……。 このスコップに　ほり返せないモノは　ないぜ。くっくっ……。
負傷	ちっ……。少し　くらいすぎたか？ 残りの体力？　そうだな　半分てとこか。
重傷	オレが死んだら　このスコップは　墓のかわりに　立ててくれ……。 なに？　オレの体力が　残りわずかだと？
レベルアップ	レベルアップか。このスコップも　だいぶ　血を吸ってきたようだ。 ふふふ……。レベルが　上がったようだ。



キラースター
ラスター

元気	オレのまわりを　あんまり　うろつくなよ。ドカンといっても　しらねえぜ。 さあて　何匹　道づれに　できるかな？　フッフッ……。
負傷	フン……。まだ　ドカンといくには　早すぎるか。 残りの体力は　あと半分って　ところか。もう少しだな。
重傷	オレの命なんて　あって　ないようなモンだ。気にするな。 さてと。そろそろ　体力もつきるころだ。世話に　なったな。
レベルアップ	レベルアップか。まあ　ありがたく　しておこう。 レベルが　上がるのは　うれしいが……。ムダに　なるかもな。

キラーブラスター
ラブラス

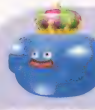
元気	オレの技は　お前にとって　大いなる　チカラと　なるだろう。 さあ　オレに　ついてくるがいい。お前の進む道を　切り開こう。
負傷	オレのジャマを　するというのなら　もはや　ようしゃは　できぬ。 体力を　半分　うばわれたか。クチおしい……。
重傷	すまぬ。オレは　ここまでのようだ。あとは　まかせたぞ……。 もはや　ここまで。オレの体力は　もう　もたないが　そのときまでは　戦おうぞ。
レベルアップ	レベルアップだ。このチカラ　お前のために。 おお。レベルが　上がっていたのか。これは　ありがたい。

キラーマシン
キラーマ

元気	ぴぴっ。たーげっと　カクニン。 ぴぴっ。こうげきモード。
負傷	ぴぴっ。だめーじ　カクニン。コウドウ　カノウ。 ぴぴっ。だめーじ　いんふぉめーしょん。だめーじ　50ぱーせんと。
重傷	びーびー。だめーじ　チクセキ。ケイコク　ケイコク！ びーびー。だめーじ　いんふぉめーしょん。だめーじ　99ぱーせんと。
レベルアップ	ぴぴっ。れべるあっぷ　カンリョウ！ ぴぴっ。いんふぉめーしょん。れべる　あっぷ。

キラーマンティス
ラティス

元気	気にいらないワナが　あると　作り変えちゃうんだよね。ボクの悪いクセだな。 さてと。今日も　がんばるぞー。
負傷	いってえー。ここにいるヤツらって　こんなに　強かったのか？ ああっ。ボクの体力が　もう半分しか　残ってないし！
重傷	うああー。ボクは　もうダメかもしれない。 どうしてかな。いつの間にか　ボクの体力が　ゼロに　なりそうなんだ。
レベルアップ	レベルアップ　おめでとう　ボク！　ありがとう　ボク！ なんとか　レベルが　上がるとこまで　こぎつけたぞ！



キングスライム
スラキン

元気	ボクはねえ。王さま　なんだよ。とても　えらいんだよ。 えらばれた　スライムだけが　合体して　キングに　なれるんだよ。
負傷	王さまに　手を上げるなんて　ここの魔物は　しつけが　なってないよね。 ボクの体力は　半分くらい　残ってるよ。王さまだから　平気さ。
重傷	うーん。だいぶ　やられたけど　ボクには　ベホマラーが　あるもんね。 王さまの　ボクから　体力　ほとんど　とってくなんて　ゆるせないよねえ。
レベルアップ	レベルアップだ。王さまとしての　格が　また　上がっちゃったよ。 えへへ。レベルが上がっちゃったよ。やっぱり　ボクって　えらいんだ。

グール
グルカ

元気	肉……。新鮮な肉を　食わせろ……。 じー。お前を食べちゃ　ダメなのか？
負傷	肉が　足りない。もっと　肉をくれ……。 おれの体力が　半分に　なっちまった……。肉くれ。
重傷	に……く……。 おれの体力が　もう　なくなっちまう。もっと　肉を食いたい……。
レベルアップ	レベルが上がった。お祝いに　肉食わせろ。 肉をたくさん食って　レベルアップ　したぞ。もっとだ　もっと肉を……。

くさった死体
スミス

元気	くさってたって　がんばって　やってるんです。いじめないで　ください。 あなたも　やはり　くさっていない死体のほうが　お好きですか？
負傷	あたしは　とっくに　死んでるんで　いくらケガしても　痛くは　ないんですけどね……。 死んでる　あたしが　言うのも　変なんですが　体力が　半分になりました……。
重傷	いくら　死んでても　これだけ　やられちゃうと　動けなく　なっちゃいます……。 体力が　もう　残り少ないです。あたし　また　死んじゃうってことですか？
レベルアップ	死んでても　レベルって　上がるんですねえ。 レベルが　上がりましたよ……。いえ　うれしいですとも　ええ。

グレイトホーン
グレーン

元気	このツノは　大いなる勇士のあかし！ オレのジャマを　するヤツは　チカラずくで　どかしてやるぞ。
負傷	オレのジャマをする　バカ者どもが　これほど　多いとはな。 半分だ。オレの体力は　まだ半分ある。
重傷	オレは　倒れん。戦いの中に　いる限り　勇士は　死をおそれないのだ。 聞くな。オレの体力は　もう残っていない。心のチカラで　立っているのだ。
レベルアップ	レベルアップした　このオレは　無敵！ 戦いの　はてに　えられるのは　おのれの成長のみ。だが　それで　まんぞくだ。

グレイトマーマン
レイマン

元気	ワシの　このホコは　なんでも　なぎはらうぞ。 このワシが　おぬしに　チカラをかしてやるのだ。ありがたく　思えよ。
負傷	なまいきな！　ワシに　さからう者が　こんなにも　おるとは。 ゆるせん。このワシに　体力半分ほどの　手キズを　おわせるとは！
重傷	ワシとて　海の王と　言われた男じゃ。なさけは　うけぬ！ 残りの体力は……。このワシを　倒す者が　だれか　おぬしも　きょうみが　あるのか？
レベルアップ	おおっ。レベルが上がりおった。ふっ　とうぜんのことであったな。 ワシは　先ほど　レベルを　上げたぞ。おぬしは　どうなんじゃ？

ぐんたいアリ
ぐんた

元気	隊長！　私は　隊長のためならば　どこへでも　進むでアリます！ われらのチカラで　この作戦は　やりとげるでアリます！　隊長　見ていてください！
負傷	まだでアリます！　私は　まだ戦えるでアリます！ 体力を　半分に　されてしまいました。もうしわけアリません！
重傷	……いいのです。戦場で　倒れるなら　本望でアリます！ 隊長！　私は　もう体力がアリません。さいごの　こうげきをかけます！
レベルアップ	隊長！　私は　レベルアップしたので　アリます。 やったでアリます！　レベルが　上がったでアリます！

ぐんたいガニ
グルンガ

元気	自分ひとりでは　ぐんたいとは　言えないで　ありますか？ 隊長！　自分は　隊長のお役に　立ってるで　ありますか？
負傷	平気です。自分は　まだ戦えます！ 隊長！　自分の体力は　半分ほど　残っております！！
重傷	自分が　死んでも　気にしないで　ください。ただの兵隊ですから！ 隊長！　自分は　もう　ほとんど　体力は　残っておりません！
レベルアップ	隊長！　自分は　レベルアップしました！　階級も　上がりますでしょうか？ 隊長！　自分は　先ほど　みごとに　レベルアップいたしました！

ケダモン
モコモン

元気	さーてと。オイラは　何をすれば　いいのかな？ オイラを　仲間にしてくれて　ありがとう！
負傷	みんな　強いなあ。うらやましいなあ……。 ちょっと　ドジっちゃったかな。体力が半分に　なっちゃった。
重傷	オイラだって　やれば　できると思ったけど　ダメだったみたい……。 オイラ　これでも　がんばったんだよ。でも　もう体力が　ないや……。
レベルアップ	うわーい。レベルアップしちゃった。がんばって　よかった！ レベルが　上がったけど　オイラなんか　まだまだだよね。

げんじゅつし
ゲーツ

元気	なんの　まだまだ　若いもんには　負けはせん。 気にいらんヤツは　ポーンと　はるか　かなたへ　飛ばしてくれるわ。
負傷	な……なんの。まだ　ワシは　戦えるぞ！ ぬおお。ワシの体力が　半分しか……　ない。
重傷	やはり　年には　勝てんのか……。 こりゃ　いかん。体力が　残っとらんのじゃ。まだ　死にとうないぞ！
レベルアップ	レベルアップとは　いくつになっても　うれしい　ものよのう。 ほほほ。レベルというものが　上がったぞ。

こうてつまじん
ゴーマ

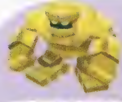
元気	ウハハハ。このハガネの身体に　キズつけるなど　ふかのう！ オレの相手は　だれだ……オマエか？
負傷	むう　このオレの　ハガネの身体に　いかにして　キズをつけたと言うのだ！ 体力は　半分だ。このハガネの身体を　もってすれば　よゆうで　戦いぬけるぞ。
重傷	なんと！　このハガネの身体が　もう　もたぬとは　いったい……。 うぬう……。体力が　もう残っていないだと！　そんなバカなことが　あるかっ。
レベルアップ	レベルアップなど　もはや　不要！ レベルが　上がったか……。

ゴースト
ノートン

元気	オバケだぞ〜。……あれ　こわくない？　自信　なくすなあ……。 おいら　浮いてるから　足は　とっても速いんだよ。おっと　足は　ないんだった。
負傷	おかしいぞ！　おいらは　ゴーストなのに　なんで　なぐられるんだっ。 オバケでも　体力は　減るんだよね。あと　半分しか残ってないや。
重傷	くそーっ。このまま　死んだら　バケて　出てやる〜！ きゃあ　体力が　ぜんぜん　残ってないよ！　オバケが死んだら　何になるの？
レベルアップ	レベルが　上がったから　みんな　こわがって　くれるかな？ レベルアップだ！　わーい　わーい。

ゴールデンスライム
ゴスラム

元気	ああっ　まぶしい。自分の身体が　まぶしいっ。 私の必殺技は　言わずとしれた　マダンテ！　さあ　いつ　つかおうか……。
負傷	私の身体から　金をけずっていこうとする　やからの多いことよ。 おお？　私の体力が　なんと半分に？　これは　気づかなんだ。
重傷	金の身体とは　かように　やわらかいもので　あったか……。 私の体力が　まったく　残っておらんとは　どういうことだ？
レベルアップ	ほっほっ。レベルアップであるな。 私のレベルが　上がったということは　まことに　よろこばしいことだ。

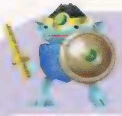


ゴールドマン
ゴルドン

元気	オラの身体は　きんきらきん。キレイ　キレイ。 オラの身体　金で　できてるから　キレイだぞ。
負傷	オラの身体の　かがやきが……。 オラの体力が　半分に　なっちゃったぞ。どうしよう……。
重傷	オラ　もう　ダメだ……。 オラの体力が　もう　なくなっちゃう。ただの金のかたまりに……。
レベルアップ	レベルが　上がった　きんきらりん。 よし。オラ　レベルが上がったぞ。うれしいなあ。

ゴーレム
ゴレムス

元気	ゴーレムー。 オラ　パワー　自信　ある。
負傷	ゴ……。フンガーフンガー。 フンガー。体力　減った。
重傷	……。 ゴ……。体力　ない　死ぬ。
レベルアップ	ゴゴゴ……。ゴーーーレムーーーーー！ レベル　アップ。



コロヒーロー
ヒロロ

元気	ボクは リッパな 勇者になるために あなたと ともに 戦います！ いつか ギガデインを つかいこなせる 勇者になるんだ！
負傷	まだです！ このくらいで へこたれていては 勇者には なれませんから！ はい！ ボクの体力は まだ半分 残ってますから 平気です！
重傷	ホンモノの勇者に なれるまでは ボクは ぜったいに あきらめ……ない。 ピンチです！ ボクの体力が もうありません。どうすれば いいですか？
レベルアップ	やりました！ レベルアップして ひとつ 勇者に 近づきましたよ！！ ありがとうございます。レベルが上がりました！

コロファイター
ファルコ

元気	オ……オノが 重くて……はあはあ。 戦士として しゅぎょうを つみたいんだ。よろしく たのむ！
負傷	敵の こうげきに たえつづけるのも 戦士の 役目……なんだ……ろ？ もう 体力が 半分しか ないんだが。戦士として ダメなのか？
重傷	も……もう 敵の こうげきをふせげない。戦士として はずかし……い。 体力が…… まったく 残っていないんだ。
レベルアップ	レベルアップ？ レベルアップしたぞ！ やった！ はあはあ。な……なんとか レベルを 上げることが できた。

コロプリースト
ストリコ

元気	早く ベホマズンも つかえるように なりたいです。 ふふ……。あなたの お手つだいが できて とても うれしいです。
負傷	ほかの みんなが なぐられるくらいなら わたしが その分を うけましょう。 わたしの体力は まだ 半分ありますよ。あなたは 平気ですか？
重傷	いけない！ わたしが みんなより 先に 倒れては……。 ああ……。そろそろ 体力がなくなります。回復呪文の用意を……。
レベルアップ	みんなが がんばってくれたから わたしも レベルアップしました。 ごめんなさい。もしかして わたし ひとりだけ レベル 上がりましたか？

コロマージ
マルコ

元気	んー。魔法つかいは 気楽な しょくぎょーと きたもんだ。 はいはい。言われなくても ちゃんと 呪文は となえますよー。
負傷	ちょっとー。魔法つかいが やられてるの だまって 見てるわけ？ 体力は まだ 半分あるけど……。これって もんだいあるよね。
重傷	魔法つかいが 先に死んじゃう パーティって なってないよね……。 ダメじゃん！ 魔法つかいの体力 残ってないの めっちゃ まずいじゃん！
レベルアップ	よしよし。レベルアップしたようだ。 おっ。レベルが 上がったよ。ところで あんたは 何レベル？

さそりかまきり
かまきち

元気	オレのカマの 切れ味は 今日はまた いちだんと さえているようだ。 このカマの えじきに なりたいヤツは 前に出るが いい。
負傷	ふむ。なかなか 手ごたえのある 敵が多くて うれしいぞ。 はっはっは！ やっと 本気で カマを ふるえる時が 来たようだな。
重傷	ぬかったな。ここまで 手だれの敵が 多く いたとは……。 いくら オレでも つかれる時は つかれるんだよね……。
レベルアップ	レベルアップか。何匹の敵が オレのために 死んでいったか……ククク。 見ろ！ レベルが上がった このオレを。

さつじんき
コロリン

元気	オレのそばに 立たないほうが いいよ まちがえて やっちゃうから。 ふむ……ここは なかなかいい 狩りの場だな。
負傷	このていどの キズは たいしたこと ないな。 体力は半分か。これだけ あれば まだまだ やっちゃえるね。
重傷	やっちゃう つもりが 反対に やられそうだ～。 体力が ないな。こうなると やるか やられるか ……だね。
レベルアップ	レベルアップだ。つぎに やられたいヤツは どこのどいつかな？ オレのレベルが 今まさに 上がったところだ。

さまようよろい
サマロー

元気	……。話すことなど 何もない。 オレは さまよう。今までも これからも。
負傷	オレは よろい。なまはんかな こうげきは 効かぬのだ。 半分……。オレの体力は 半分だ。
重傷	さまよい つづけた このオレの さいごの地は ここに なりそうだ……。 ない……。オレの体力は もう残っていない。
レベルアップ	ふ……。レベルが いくら上がろうと オレは さまよう身。 レベルよりも 住む家が ほしいと思う 今日このごろ。

サンダーラット
サンドラ

元気	あら？　わたしのことが　気にかかるの？　ありがとう　うふふ。 わたしなら　まだ　ぜんぜん平気よ。あなたも　がんばって！
負傷	いやねえ。わたしを　ねらうなんて　みんな　ひどいわね。 わたしの体力のこと　心配して　くれてるのね。だいじょうぶ　まだ半分あるわ。
重傷	ごめんなさい。わたし　あなたのお役に　立てなかったかも……。 もう　体力はないの。さいごに　あなたと話せて　よかったわ……。
レベルアップ	うふふ。レベルアップしたのよ　わたし。 ありがとう。わたしのレベルアップの　おいわいに　来てくれたのね。

じごくのつかい
ヘルシー

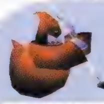
元気	……我は　じごくよりの使者。なんじも　じごくへ来るか？ じごく　よいとこ。いちどは　おいで。
負傷	むう。我に　手を出すと　もれなく　じごくへ　ご招待……。 我の体力が　半分に　減ってしまったぞ。じごくが　見えた。
重傷	しまった。このままでは　我ひとりが　じごく送りに……。 我の体力が　なくなってしまいそうだ。じごくへ　帰ろう……。
レベルアップ	なんと　レベルアップ　してしまった。この調子で　がんばろう。 レベルが　上がったと言っても……。じごくへは　まだ帰れん。

じごくのハサミ
ハッサム

元気	オレの　ハサミは　何でも　ちょっきんきん。 おまえ　カミの毛　のびたら　オレに言いな。かっこよく　切ってやるよ。
負傷	なーに。まだまだ　平気さ。オレのハサミは　まだ切れる！ なんのなんの。体力は　まだ半分もあるさ。これから　これから！
重傷	そろそろ　オレのハサミも　切れ味が　にぶってきたか……。 オレの体力は　そろそろ　なくなりそうだ。さいごの　ひとハサミ　行くか？
レベルアップ	レベルアップ！　オレのハサミは　ますます　ぜっこうちょう！ オレって　やっぱり　すごいよな。レベルが上がっちゃったぜ。

じごくのよろい
ヘルマー

元気	ふふふ。私の　よろいの中には　じごくが　広がっているのだ。 まちがっても　私を　身につけようなどとは　思わぬことだ。
負傷	おお……。私のよろいに　大きなキズが。じごくが　もれてしまう。 さて　残りの　体力は　およそ半分。どう　戦うか。
重傷	も　もう　よろいが　ささえきれん……。 ううむ。残りの体力が　心もとない。いかにして　乗り切るか。
レベルアップ	ふっ。レベルアップか……。いいぞ　もっとだ！！ ふふふ　どうやら　レベルが　上がったようだ。

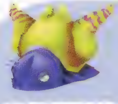


しにがみ
シナス

元気	ふははは。おまえの首をくれ！　なに　ダメなのか？ オレは　しにがみ！　オレの姿を見た者は　みな　死んでしまうのだー！
負傷	うおう。しにがみに　手を出すなんて　なんて　ヤツらだ！ ふははは。体力が　半分になった。なんてこった！
重傷	しにがみが　死んでは　笑い者に……。うぐぐぐ。 ふはははは。体力が　なくなってしまう。こうなったら　道連れだ！
レベルアップ	ふはははは。しにがみとして　またひとつ　成長したぞ！ ふはははは。レベルアップだ。さあ　もっと首をよこせ！

しびれくらげ
シビル

元気	チクチク。チクチクしていい……？ なに？　キミも　チクチクしてほしい？　マヒしちゃうけど。
負傷	あう。ちょっと　ケガしちゃった。でも　まだチクチクするよ。 チクチク。体力が半分まで　へっちゃった。
重傷	うわーん。もう　やられちゃいそう。もっと　チクチクしたいのに。 チクチク。残りの体力が　なくなるよ。チクチク……。
レベルアップ	レベルアップ！　まだまだ　チクチクするよ！ よっし。チクチクしまくった　おかげで　レベルが　上がったよ！

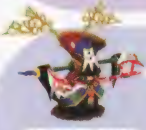


しびれマイマイ
シビック

元気	オレに　あんまり　こうげきを　まかすなよ。守りのほうが　とくいなんだ。 アンタ　まさか　オレを　タテにしようって　いうんじゃ　ないだろうな？
負傷	オレが　敵を　ひきつけてる間に　アンタが　がんばってくれ！ 体力は　半分か。カラが　もってくれれば　いいんだが……。
重傷	いくら　オレでも　もう　もたねえぞ！　カラが　こわれちまうっ。 ダメだ！　もう体力が　残ってねえ。カラも　もちそうもねえぞっ。
レベルアップ	ふう……。なんとか　生きてるうちに　レベルアップできたか。 せっかく　レベルが　上がったんだから　もう少し　がんばってみるか。

シャーマン
シャアマ

元気	呪呪呪呪……。 ふふふふふ。呪いこそ　すべて。
負傷	くさった死体よ。われを　助けよ……。 われの体力が　半分に　なってしまった。やったヤツを　呪おう……。
重傷	くさった死体よ。われの代わりに　いまいちど　死すべし……。 むううん。われの体力が　少ない。呪呪呪呪……！
レベルアップ	ふふふふ。レベルアップ……。 くくくく。レベルが　上がった。もっと　呪おう……。



ジャスティス兄
ブラザー

元気	今日も　よろしくたのむよ。ポポロくん。 いつぞやは　私の弟が　めいわくを　かけたようだ。すまなかったね。
負傷	私に　キズを　おわせるものが　いたとは　この世は　広いな。 ふむ？　私のカラダを　心配しとるのか？　はっはっは　大丈夫だ！
重傷	くっ……　わたしとしたことが　とんだ　油断をしたものだ……。 いかん……　キズで　思うように動けぬ。そろそろ　終わりか……。
レベルアップ	男たるもの　レベルアップごときで　うかれては　おられぬのだ。 ふっ……。この私に　まだ　レベルアップなぞ　あったとはな……。

シャドー
ジェイド

元気	なんだ　おまえ。おれの姿が見えるのか？　消し方が　あまかったかな。 くくく……。姿の見えない　このおれを　倒せる者など　いないぜ。
負傷	ちいっ。なんで　おれが　こんなに　やられなくちゃ　ならねえんだ！ そろそろ　体力が　半分になったようだ。念いりに　姿を消すか。
重傷	おれの姿は　だれにも　見えねえはずなのに　なんで……。 もう体力が　ない。おれは　このまま　ほんとうに　消えてしまいそうだ……。
レベルアップ	ふふっ。レベルアップしたぜ。おれの本気は　これからだぜ！ 見てくれ。レベルが　上がったんだぜ。すごいだろう？

シャドーナイト
シャイト

元気	オレの剣は　きまぐれでな。調子がいいと　とんでもないチカラを出すのさ。 さあ　いつでも　かかってこい！　……って　おぬしに言っても　しかたないか。
負傷	オレの剣のウデが　少し　にぶっているのか？　いや　そんなはずはない！ いまひとつ　ちょうしが　出ないな。体力が半分しか　ないせいか。
重傷	こんなことなら　もっと　剣のしゅぎょうを　しておくべきだった……。 しくじった！　もう　残りの体力がない。ムネンだ……。
レベルアップ	ふう……。なんとか　レベルを上げるのに　成功したぜ。 レベルアップか。自分が強くなる　この感じ　たまらないな。

しりょうのきし
リョウキ

元気	剣に生き　剣に死す。そして　死してなお　剣を振るう。……それが　わが運命よ。 わが剣は　必殺の剣。受けられるものなら　受けてみよ。
負傷	骨となった　この身体……いたみは　感じぬ。 わが体力　半分になりとても　この剣は　止まらぬ……。
重傷	おお……。わが剣が　ついに折れる時が　来たと言うのか……。 すでに死した身。わが身　くずれようとも　われは　おそれはせぬ。
レベルアップ	レベルアップか。わが剣のかがやきが　増した。そうは思わんか？ レベルが上がるたび　この剣の切れ味は　増していく。次のエモノは　どこだ？

シルバーデビル
シルバ

元気	オレのスピードに　キサマは　ついてこれるのか？　ふふふ。 戦いは　速さがすべて。そう……そうなのだよ！
負傷	ほう……。このオレの　スピードを　とらえるヤツが　いるとはな！ 体力が　半分に　減ろうとも　オレのスピードは　にぶったりは　しないのだ！
重傷	くっ……。調子に　乗りすぎたか……。 おのれ……。このオレの体力を　ほとんど　うばっていくとは……。
レベルアップ	くくくっ。レベルアップした　オレに　ついてこれる者は　いない！ まだまだ！　さらに　レベルを上げて　みせようぞ。

スーパーテンツク
スッテン

元気	すってんてん。ごたごた言わずに　あんたも　ダンスしようぜ！ この世の　イヤなことなんて　ステップを　ふめば　すべて忘れるのさ！
負傷	おれのダンスは　まだまだ　こんなもんじゃねえ。さらに　はげしく　いくぜ！ なーに。たとえ体力が半分しか　なかろうと　おれのダンスは　かわらないぜ！
重傷	まだだ！　まだ　ダンスしたりねえ。ここで　くたばるわけには……。 そろそろ　体力が　なくなりそうだな。ダンスに生き　ダンスに死すか。
レベルアップ	レベルアップ！　そして　ダンシング！！ どうだい　この　かれいなステップは。レベルが上がった　おかげだな。

スカイフロッグ
フローレ

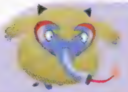
元気	なによ。カエルが 空を飛んだら ヘンかしら？ ピョンピョンと 飛んでれば 敵のこうげき あたりづらいでしょ？
負傷	あたしは 何にもしてないのに みんなが ねらってくる気が するの。 ちょっと 大変！ あたしの体力が 半分しか ないのよ！
重傷	ひどいわ。みんなして あたしの命を ねらってくるのよ！ たすけて！ あたし もう体力が ぜんぜん 残ってないんだからっ。
レベルアップ	どう？ あたし さっきまでと ちがうの。レベルが上がったのよ！ レベルアップね。あたし また ひとつ 美しくなったのかしら？

スターキメラ
スタッキ

元気	やあ。ボクが スターの中のスターさ。サインなら あとでね。 並のキメラとは ちがうところを 見せてあげよう！
負傷	ボクの スピードが 見切られてる？ でも まだまだだね！ ボクの 体力が 半分しか残ってない！ こんなことが ゆるされるのか！？
重傷	スターである このボクが なぜ こんな ヒドい目に……。 そんな！ ボクの体力が なくなるっ。つまり それは……ああ……。
レベルアップ	ふっ。どうやら レベルが 上がってしまったよ。 どうだい？ レベルアップした このボクは。美しいだろう！

ストーンマン
ストーム

元気	おれ 殴るしか できないけど がんばる。 おれ チカラある。身体も 石だから カタい。
負傷	身体 けずれた。でも おれ まだ平気。 やられた。体力 半分になってる。
重傷	ぐう……。身体 いっぱいけずれた。立つのが やっと。 体力ない。おれ もうすぐ こわれる。
レベルアップ	おれ レベル 上がった。 レベルが 上がると なにか いいこと あるのか？



ストローマウス
トロマス

元気	やあ こんにちは。おいらのことなら 心配しないで いいからね。 あんたのために がんばってみるけど どこまで やれるかな？
負傷	うーん。これ以上は ケガしたくないなあ。 そうか。おいらの体力は あと半分か。
重傷	いけない！ つぎに なぐられたら ただじゃ すまなそうだ。 残りの体力は ほとんど 残ってない……。だいぶ やられちゃったな。
レベルアップ	うんうん。レベルアップって とても 気持ちいいよね！ うわー。おいら レベルが上がったよ。

スペクテット
スペック

元気	ボクの とくいワザは アストロンさ！ ふふふ。あぶなくなったら アストロン！ これで 平気さ～。
負傷	アストロン している間は 平気なんだけど ずっとは かけられないからなー。 あれ？ いつの間にか 体力が 半分くらいしか ないみたい。
重傷	ぐすん……。ボク もうダメみたい……。 アストロン かけてたのに もう体力が ぜんぜん 残ってないなんて……。
レベルアップ	見て見て！ ボク レベルアップしたよ！！ レベルが 上がったよ。わーいわーい。

スモールグール
スモグル

元気	うへへへ。おいら あんたのために がんばるよ～。 おいら 身体は ちっこいけど 勇気だけは 人いち倍さ！
負傷	う～ん。おいら ちょっと ケガしてるけど まだまだ いけるよ～。 ん～ なんか だいぶ 体力が 減ってるよ。
重傷	うう……。おいら そろそろ ダメみたい。役に立てなくて ゴメンよ～。 あう。おいら もう 残りの体力が ぜんぜん ないみたい……。
レベルアップ	おいら レベルが上がったよ。もっともっと がんばるよ～。 わ～い。レベルが 上がった～。

スライム
スラリン

元気	ボクは とっても弱い スライムだけど キミのために 戦うよ！ 仲間にしてくれて ありがとう！
負傷	ちょっと ケガしてるけど まだまだ 戦えるよ！ まだ 体力は 半分くらい あるから じゅうぶん戦えるよ！
重傷	うっ……。死んじゃったら ゴメンね……。 うわ～ん。もう体力が すっからかんだよう。
レベルアップ	レベル上がって ちょっとは 強くなったかなあ。 もっともっと レベルアップしたいな～。

スライムエンペラー
エンペル

元気	キングとエンペラー　はたして　どちらが　えらいのか　決めるべきとは　思わぬか？ われこそは　スライム族の中で　もっとも　とうとい存在なり。
負傷	おのれ……。わが身に　手を上げた者ども。ハジをしるがよい！ われの体力が　半分も　うしなわれておる。そちが　なんとか　いたせ。
重傷	まさか……。この　われを　亡き者にしようと　だれかが　たくらんでおるのか？ なぜだ！？　なぜ　われの体力が　もう　残り少ないのだ！？
レベルアップ	レベルアップか。まさに　われに　ふさわしい　言葉よの。 よきかな。レベルが上がれば　われの　チカラも上がると　いうもの。

スライムブレス
ラブレス

元気	オレの炎で　すべてを　消し炭に　変えてやっちゃうぜっ。 アツい炎は　アツい男の　しるしだぜっ！
負傷	まだまだっ。こんなくらいじゃ　オレの　アツい炎は　消えやしないぜ！ どうしたい？　オレなら　体力は半分ある。まだまだ　アツいぜっ。
重傷	もえつきるよ。まっ白にな……。 体力が　ねえな。それじゃ　そろそろ　さいごの　アツい炎　いってみっか！
レベルアップ	身体がアツい！　レベルアップって　ヤツかっ。 アツくてアツくて　レベルが　上がったぜ〜っ。

スライムベス
ベスター

元気	ボクは　ただのスライムじゃないよ。スライムベスさ！ この赤い身体は　ただのスライムとは　ちがうって　証明さ！
負傷	ケガ？　こんなの　たいしたことないよ。ボクは　ベスだからね！ むむ。体力が　半分になってしまった。でも　まだイケるもんね！
重傷	ベスである　このボクが　こんなに　ダメージを　食らうとは……。 マズイ……。体力が　底をつきそうだ。これ以上は……。
レベルアップ	ふふ。レベルが　上がったぞ。 見てくれ。レベルが　上がったんだよ。また　強くなったぜっ。

スライムベホマズン
ベホズン

元気	仲間になったけど　ほんとは　だれにも　キズついて　ほしくないんだ。 戦いなんて　むなしいと　思わないかい？　みんな　仲良くできないかな。
負傷	いいんだ。ボクは　いくら　なぐられても　平気だよ。 安心して。ボクの体力は　まだ半分も　残ってるから。
重傷	そろそろ　回復呪文の　つかいどきかな。 キミは　やさしいね。ボクのこと　心配してくれてる。体力はないけど　平気だから。
レベルアップ	あっ……。レベルアップしちゃった。 レベルが　上がったけど　これって　みんなの　おかげだよね。

ゾンビマスター
ゾマ

元気	オレは　ほかのヤツの　杖を封印できるんだ。どうだ　役に立つだろう。 フフフ。ゾンビの　恐ろしさを　思い知らせてあげよう。
負傷	むむむ。オレに　こんなにケガを　させたのは　誰だ！ 残りの体力が　半分を　切ってしまったぞ。どうしてくれるんだ！
重傷	おのれ……。ひとりでは　死なんぞ。道連れを　増やしてやる……。 やばい　やばいぞ！　残りの体力が　なくなっちまう。お前　なんとかしてくれ！
レベルアップ	レベルアップ！　これでオレは　マスターの中の　マスターへ　近づいた！ ふふふ。レベルが　上がったぞ。

ダースドラゴン
ダース

元気	ドラゴンの中の　ドラゴンたる　この私に　すべて　まかせておきたまえ。 私の炎からは　なんぴとたりとも　逃れることなど　できはしない……。
負傷	フッ　なかなか　てごわい相手が　いるようだ。しかし　私の敵ではないな。 ふむ。先ほどの戦いで　体力が半分に　なってしまったか。問題ない　まだ戦える。
重傷	……この私が　油断したと言うのか？　これほどのキズを　負うとは。 私としたことが！　ここまで　体力が減っていることに　気づかなかったとは！！
レベルアップ	レベルアップか。私には必要ない。すでに　じゅうぶんに強いからな。 いかん……。レベルが上がって　さらに　強くなってしまったようだ……。

だいまじん
イマジン

元気	わはははっ。われこそは　大魔神なり！ 人間の子よ。われに　何を望むのか？
負傷	おのれ！　われの身に　キズをつけた　つみは　重いぞ！！ われの体力は　まだ　半分も残っておる。案ずることなど　ない！
重傷	おお……。この　大魔神たる　われが　果てるというのか……。 なぜだ？　われの体力が　ないとは。ゆるせんな！！
レベルアップ	うわはははっ。レベルアップしたようだ！ われにとって　レベルアップなど　たやすい。あたりまえの　ことなのだ。

だいまどう
ワイズ

元気	我は　魔道を　きわめし者なり……。 我が　魔道　主のために　つかうことを　ちかおう。
負傷	我が魔道　多少のキズでは　おとろえる　こと無し……。 我の体力は　残り半分なり……だが　我が魔道は　おとろえず。
重傷	魔道とは　死ぬことと　見つけたり……。 ここまでか……。我が身　ついえても　魔の道は死なず……。
レベルアップ	我が魔道　ここに　きわまれり……。 レベルアップ。我が魔道のチカラ　ますます　さえわたるなり。

タップペンギー
タンギー

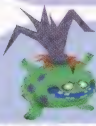
元気	オーケイ。オイラに　まかしときな。 オーライ。オイラが　いっしょに　戦ってやるよ。
負傷	オーノー！　なかなか　きびしいバトルに　なりそうだぜ。 ホワット？　オイラの体力は　半分あるさ。ノープロブレム！
重傷	デンジャー！　オイラのハートが　ブレイク　しそうだぜ！ オー　マイガッ！　オイラの体力が　アラーム　ならしまくってるぜっ。
レベルアップ	ラッキー。レベルアップしちまったぜっ。 ハッピー！　レベルが上がって　気分も　ハイだぜっ。

タホドラキー
タッポ

元気	あのさあ。前から　思ってたんだけど　タホって　どういう意味かな？ たぶん　ふつうの　ドラキー君よりは　ボクのほうが　強いと思うけど……。
負傷	おかしいなあ。うまく　よけてるつもりなのに　こうげき　くらってるみたい。 こまったなあ。体力が半分に　なっちゃったよ。見のがして　くれないかな。
重傷	あの……。ボク　そろそろ　やばそうなので　うちに　帰ってもいい？ 体力が　ヘロヘロだ。あと　いちどでも　なぐられたら　ボクは　おわりっぽいよ。
レベルアップ	あれあれ？　なんだか　チカラがわいてくる。そうか　レベルアップしたんだ！ ボク　そんなに　がんばったかな？　レベルが　上がっちゃったよ。

タマゴロン
ごろう

元気	ごろごろ……。 ニヤリ。
負傷	ヒビ……。カラに　ヒビが……。 体力が……。半分に……。
重傷	われそう……。 体力が……。なくなるよ……。
レベルアップ	レベルアップ。 レベルが上がった。レベルが上がった……。



たまねぎマン
たまきち

元気	オラは　たまねぎのバケモノなのさ～。 オラの皮　むきたがるヤツ　いるけど　やめとけ～。
負傷	オラ　ちょびっと　ケガしちまったんだな。 おっと。オラの体力が　もう半分しか　残ってないんだな。
重傷	うっく。オラ　もうダメなんだなー。でも最後まで　がんばるんだな。 まずいんだな。オラの体力が　もう　さっぱり　残ってないんだな。
レベルアップ	うっし。レベルアップで　元気でた！ オラ　さっき　レベルアップしたんだな。

ダンスキャロット
キャロン

元気	あたいのダンスで　みんなは　メロメロなのさ～。 戦いに　つかれたなら　あたいのダンスで　いやしたげる。でも　もっと　つかれるかもね。
負傷	どうしてかな？　あたいは　ダンスしてるだけ。なのに　みんなが　いじめるの。 あたいの体力が　半分に　なっちゃったわ。でも　あたい　くじけない！
重傷	もっともっと　ダンスしたいの！　だから　負けないわっ。 体力が　もうないの。でも　あたいは　倒れるまで　踊りつづけるわ……。
レベルアップ	あたい　レベルが　上がったみたい。うふふふふ。 踊りつづけた　おかげ　かしらね。レベルアップ　しちゃったわ！

ちゅうまじゅう
チューレ

元気	んー。これから　どうしようかな。しばらく　ようす見るかな。 ちゅう。キミも　ちゅうして行かない？
負傷	あいたたた。みんなに　ちゅうしてあげようと　してるだけなのにな一。 残りの体力？　平気平気　まだ半分あるから。ところで　ちゅうしない？
重傷	ぐすん。みんな　ボクのちゅうが　そんなに　キライなのか……。 体力がないや。ボク　もうダメなんだね。もっと　ちゅうしたかったな。
レベルアップ	やった！　ちゅうレベルが　上がった。えっ　そんなレベルはないの？ 見てみて。ボク　レベルアップしたんだ。

つかいま
ミリア

元気	ご主人さま　なんなりと　ご命令をどうぞ。 私は　ご主人さまの　忠実な　しもべ。なんなりと　ご命令をどうぞ。
負傷	ご主人さまの　ためならば　こんなキズは　なんの苦にも　なりません。 おつたえします。私の体力は　あと半分ほどに　なりました。
重傷	この命　最後まで　ご主人さまのために。 おつたえします。私の体力は　残っておりません。もうしわけありません。
レベルアップ	ご主人さま　レベルアップ　いたしました。 レベルが　上がりましたので　おつたえ　いたします。

つのうしがい
ツノーガ

元気	ねえねえ。ヤバくなったら　オイラ　カラに　閉じこもってもいい？ このカラに　こもってれば　多少の　こうげきは　へっちゃらなんだ。
負傷	けっこう　やられちゃったな。呪文は　ニガテなんだよね。 ええーっと。体力は　まだ半分はあるから　もう少し　戦ってみるね。
重傷	ヤバいよ！　ここから先は　ずーっと　カラに　かくれてようかな。 ああ　体力が　すっかり　なくなっちゃってる。カラに　こもって　やりすごそう。
レベルアップ	わはっ。レベルアップしたよ。 あー　よかった。オイラ　レベルが上がらないのかと　思ってたよ。

デーモントード
ディード

元気	ただの　カエルと　あなどるなかれ。こう見えても　魔界出身よ。 カエルというだけで　世の中には　われらを　毛ぎらいする者も　おるようじゃな。
負傷	ここのヤツらは　このワシの相手を　するには　ちと　ものたりないか？ ワシの体力は　半分は　残してある。気にせんで　よいぞ。
重傷	油断したわ。ワシとしたことが　ここまで　こうげきを　食らうとはの。 なんということじゃ。ワシの体力が　気づけば　ほとんど　カラになっておる！
レベルアップ	ふむふむ。レベルが上がったようだな。つぎは　いつじゃ？ レベルアップか。さらに　つぎ　めざして　しょうじん　するとしようぞ。

デスストーカー
デスタン

元気	うひひひ。つぎは　あいつを　ねらおう。 オレに　ねらわれて　生きのびた者は　いないのさ。
負傷	むむ……。オレも　だれかに　ねらわれて？　そんな気がする……。 ちぇっ。残りの体力が　半分しか　ないじゃねえか。
重傷	やはり　オレは　ねらわれている！　た　たすけて……。 オレの体力も　残りは　あとわずかだ。あと何匹　ねらえるか……。
レベルアップ	うひひ。レベルアップしちまったぜい。 よしよし。レベルが　上がったんなら　もっと　だいたんに　行こう。

デスマシーン
デマシン

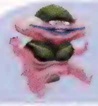
元気	うぉんうぉんうぉん。 カクニン。スベテノ　たーげっとを　ハイジョ　イタシマス。
負傷	メイレイ　ジッコウチュウ。だめーじ　モンダイナシ。 だめーじ。50ぱーせんと。メイレイ　カイジョハ　フノウ。
重傷	ケイコク。シュウリ　ヒツヨウ。シュウリ　ヒツヨウ。 だめーじ。99ぱーせんと。メイレイ　カイジョハ　フノウ。
レベルアップ	れべるあっぷ。しすてむ　セイジョウ。メイレイヲ　ゾッコウ。 れべる　あっぷ。しすてむニ　イジョウナシ。

デビルアンカー
デビアン

元気	オイラみたいのを　仲間にするなんて　オマエ　変なシュミ　してるんだな。 どうでも　いいが　あまり　そばに来るなよ。気が　ちるじゃねえか。
負傷	ふん。なかなか　楽しめそうだな。そうでなくては　つまらん。 オイラの　残り体力は　半分だ。それだけ　おしえといてやる。
重傷	だいぶ　食らったか。ここで　死ぬのも　また　おもしろいかも　しれねえな。 ああ……。残り体力なら　もうないぞ。気にするな　オマエのせいじゃない。
レベルアップ	ほほう？　レベルアップとは　ありがたい。 レベルが　あがった　オイラの姿を　見に来たのか？

デビルロード
デビッド

元気	ワシに　むやみに　話しかけるな……。命を落としても　しらんぞ。 人間のために　戦うなど　バカげているが　しかたあるまいな……。
負傷	ふむ……。なかなか　よい戦いが　楽しめそうではないか。 ふむ　残りの　体力は　半分ほどか。まだまだ　よゆうであるな。
重傷	悪魔であるワシは　死など　おそれることはない。 さて……。残り少ない　ワシの体力。いかにして　もたせるか……。
レベルアップ	レベルアップか。ひさしく　忘れていた言葉だ。 おお　ワシの　レベルが　上がったようであるな。うむうむ。

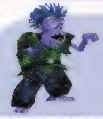


テンツク
テンテン

元気	てんつくてん。キミも踊ろよ　楽しく踊ろ。 踊り踊れば　みんな楽しい　つくてんてん。
負傷	ちょっとだけ　踊りつかれたかな。でも　やめないもんね。 ありゃ。踊りまくってたら　体力が　いつの間にか　半分に。
重傷	ああ……。もっと　踊りたいのに　身体が　言うことを聞かない。 こまったなあ。体力が　もう残ってないや。踊れなく　なっちゃうよ。
レベルアップ	つくつくてん。レベルアップ踊り〜。 やったね。レベルが　上がったよ。さらに　踊りまくるぞ〜。

どぐう戦士
ドグーン

元気	わが　剣技。たえられる者が　おるかのう。 土くれの身体とて　肉のある者に　ひけはとらぬよ。
負傷	わが　剣技を見て　なお　向かってくる者がいる。おろかなことよ……。 わが　剣技。チカラが　みなぎってこそ　さえわたるのじゃが……。
重傷	おお……。身体が……わが身が……。 おお……　この身が　ほろびようとも　剣は　死なぬぞ……。
レベルアップ	れべるが　上がったようじゃ。れべるとは　なんぞや？ れべるあっぷか。うむ　チカラが　みなぎる　感じが　心地よいぞ。



どくどくゾンビ
ドレドレ

元気	どっくんどっくん。オレの身体は　毒まみれ〜。はあ〜　どっくんどっくん。 オレは　どくどくっ。どくどくゾンビ　だぞ〜い。
負傷	いたい……。なんだか　身体中が。焼けるように　いたい……。 毒がまわってて　よくわからないけど　オレの体力　もう半分くらいしか　ない？
重傷	むむ……。このままでは　自分の毒で　死んでしまいそうだ……。 うう……。オレの体力が　ひとかけらも　残ってないようだ……。
レベルアップ	レベルアップ　レベルアップ　やほほ〜。 レベルが上がったんで　さらに　どくどくしてきた！

どくやずきん
ドック

元気	オレの矢には　毒が　ぬってあるんだぜ。おまえ　知ってたか？ 毒矢は　ひきょう？　ふっ　なんとでも　いうがいいさ。
負傷	ふっ。まだまだ　こんなもんじゃ　オレの矢は　止まらないぜ。 ちっ。このオレが　ここまで　ダメージを　受けるとはな！
重傷	くそっ。ちょっと　ダメージを　食らいすぎたか……。 くっ……。オレは　こんなところでは　死ねない……。
レベルアップ	ふふっ。レベルが上がったオレに　こわいものは　ないぜ！ レベルアップ？　そんなの　しなくても　オレは　強いのにな。

ドッグスナイパー
ナイパー

元気	おいらの弓で　射抜けないものは　ないワン！ 空からの　弓矢は　なかなか　よけられないワン！　うちまくるワン〜！
負傷	ちょっと　痛いけど　このくらいのキズ　たいしたこと　ないワン！ おいらの体力が　残り半分を　切ったワン！　でも　うちまくるワン！！
重傷	おいら　そろそろ　ダメかもしれないワン……。 もう　弓を引く　体力が　残ってないワン……。
レベルアップ	やったワン！　レベルアップだワン！ まだまだ！　おいら　もっと強くなりたいワン！

ドラキー
ドラきち

元気	ん？　フラフラするなって？　いいじゃん　ほっといてよ。 コウモリって　クチから　超音波だすんだよ。しってた？
負傷	いてて……。だいぶ　なぐられたから　まっすぐ　飛べないや。 残り体力　半分だ。おいらを　いじめるなんて　みんな　キライだ！
重傷	ひっくひっく。みんなで　おいらを　やっつけようと　するよ……。 はあはあ……。もう　飛んでるのも　つらいよ。体力　ぜんぜん　ないんだ。
レベルアップ	うききき。レベルアップ　おめでとう！　よく　がんばったぞ　おいら！！ うわー。レベルが　上がっちゃった。いいのかな　おいらなんかが。

ドラキーマ
ラキマ

元気	ぱたぱたぱた……。 キミも　空を　飛んでみたら　どう？　空を飛ぶのは　楽しいよ！
負傷	ボクは　ただ楽しく　空を飛んでるだけなのに　みんなが　おそってくるんだ。 あれれれれ？　ボクの体力が　半分どこかへ　行っちゃったよ！
重傷	ひどいよね。ボクは　ちょっと　イタズラ　しただけなのに……。 どうしてかな？　何もしてないのに　ボクの体力　ぜんぜん　残ってないよ！？
レベルアップ	あれ？　飛んでただけなのに　レベルが　あがっちゃったみたい。 レベルが　上がった　みたいだけど　そんなの　どうでも　いいや。

ドラゴスライム ドラゴス

元気	オイラの炎は　あっついぜ！ 炎　ふくと　なんというか　こうスッキリして　気持ちいいんだよ。
負傷	うーん。けっこう　がんばってる　つもりなんだけどなあ……。 なんだか　体力が　半分くらいしか　残ってないみたいなんだ。
重傷	やばいなあ。オイラ　もしかして　キケンって感じ？ どうしよう。炎の　ふきすぎかなあ。体力が　ぜんぜん　ないや。
レベルアップ	やったぜ！　レベルが上がったよ いやあ　たくさん　炎を　ふいたからね。レベルアップは　とうぜんさ！

ドラゴメタル ドラタル

元気	ボクたちは　自分の炎で　やけないように　メタルボディに　なったのさ。 ボクは　キミのために　何をすれば　いいんだい？
負傷	メタルボディの　このボクでも　ダメージは　食らうってことだね。 どうして　このボクが　体力を半分も　とられなきゃ　いけないんだ？
重傷	すまないね。キミとは　そろそろ　お別れの　時間が来たみたいだ。 体力が　そろそろ　なくなって　しまいそうだ。なんとか　しないといけないな。
レベルアップ	ふふっ。レベルが上がってしまったよ。ボクは。 レベルアップか。ボクならば　カンタンなことさ。

ドラゴン ドーラ

元気	グオォォーン。グルグルグル……。 ドラゴン　強い。敵　戦う　倒す。
負傷	グオウ……。グゴォン……。 グルルルル……。体力　減ってる。
重傷	グゥ……。 グ……。体力　ない　死ぬ。
レベルアップ	ギャース！　ドッギャース！！ ギャオゥ！　レベル　アップ。

ドラゴンキッズ ラキッズ

元気	ちっちゃいからって　バカに　すんなよ。オイラはもう　コドモじゃないぞ。 フンだ。オイラが　火をふきゃ　みんな　ビックリするのさ。
負傷	あたたた。みんな　手加減なしだなあ。でも　ちょっと　うれしい。 うあー。ちょうしに　のってたら　体力　半分になっちゃった。
重傷	ちょっと　みんな　やりすぎじゃない？　オイラ　死んじゃうって！ うわーん。ごめんなさい　もう体力　残ってないです～。
レベルアップ	へへんだ。ちゃんと　レベルアップ　できたもんね。 レベルが　上がったから　もう　コドモだ　なんて　言わせないぞ！

ドルイド ドルルン

元気	なんじゃ。わしゃあ　わしのやりたいように　やるんじゃ。ほっとけ。 どうした　若いの。わしに　何か用か？
負傷	やれやれ。なんで　わしが　こんなに　いたい目に……。 なんで　わしの体力が　半分に　なっとるんじゃ！
重傷	おいおい。じょうだんでは　ないぞ。わしに　死ねと言うのか？ わしの体力が　なくなって　しまうではないか！　若いの　あんたのせいじゃぞ！
レベルアップ	なんじゃ？　おお　これがレベルアップと　いうヤツか！ レベルが　上がるたびに　若がえれば　いいのにのう……。

どろにんぎょう どろすけ

元気	オラの　ふしぎな踊りを　見るか？　変になっても　しらんけど。 オラの　カラダは　どろだけんど　心は　あったかだぜ。
負傷	いや　いくら　どろの身体つっても　やっぱり　いたいし。 あー。なんか　体力が半分しか　残ってないようだよ。
重傷	どないしよ。オラ　めっちゃ　まずいとこまで　追いこまれてる気がするだ。 なんか　もう　体力が　さっぱり残ってない？　どろのかたまりに　なっちまうだ。
レベルアップ	うほほ。レベルが　上がっただーよ。 レベルアップだよ。こんな　オラでも　がんばれば　いいこと　あるだーよ。

トロル ジャック

元気	あ。私　ジャックと言います。よろしく　お願いしますね。 あ　どもども。はい　がんばってますよ。そちらも　がんばってくださいね。
負傷	あの……。だいぶ　殴られちゃったんですが　まだ　平気ですので。 なんですか？　ああ　残りの体力なら　まだ　半分くらい　ありそうです。
重傷	すみません。そろそろ　私　ダメかも　しれません……。 あの～。もう私の体力が　なくなりそう　なんですけど　どうしましょ？
レベルアップ	聞いてください。私ね　さっき　レベルアップ　したんですよ！ ほめてください。私　レベルが上がりました！

トロルキング
トルキン

元気	キングって　名前が　ダテじゃないとこ　見せてやろうっ！ オレは　トロルの中の　トロル！　トロルキングさまだ！
負傷	キングと言えど　ちょっと　ミスって　ダメージを食らうこともあるさ！ なんだ？　残りの体力なら　まだ半分ある。お前の助けなど　いらんよ！
重傷	ぐうう。キングの名にかけて　まだ！　まだ　倒れはせんよ！ ちいっ。体力が　底をつきそうだ。だが　まだ　あきらめはせん！
レベルアップ	ふふっ。私にとって　レベルを　上げることなど　たやすいこと！ どうだ。レベルの上がった　私は　かがやいているだろう！

トロルボンバー
ボンバス

元気	オレの目の前に　立つヤツは　全部ブッ飛ばす！ オレのパワーは　岩をも　くだくぜっ！
負傷	まだまだ。こんなていどの　ダメージじゃ　オレは　倒れないぜ！ ちっ　体力が　半分に　減っちまったか。ま　たいしたことねえな。
重傷	くっ。な　なんの　これしき……。 やべえ。体力が　底をつきそうだ。おい　なんとかしてくれ！
レベルアップ	へへっ。レベルアップだぜっ！ まだ　足りねえ！　もっと　ブン殴って　レベル　あげまくるぜっ！

バーサーカー
バース

元気	―― ――
負傷	―― ――
重傷	―― ――
レベルアップ	―― ――

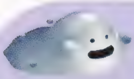
※バーサーカーには話しかけることができず、レベルが上がったときにもセリフが表示されない

ハエまどう
ハエール

元気	ハエだからといって　バカにするでないぞ。こう見えても　わしゃあ……。 わしゃあ　チカラはないが　その分は　魔法で　がんばるぞい！
負傷	うーむ。やはり　わしには　戦いは　ムリかのう。 むう……。体力が　半分になってしもうた。
重傷	おお……。そろそろ　おむかえが　来そうじゃわい……。 ひいい。このままでは　わしゃあ　天国行きじゃあああ！
レベルアップ	レベルアップじゃ！　まだまだ　若いもんには　負けられんわい！ ほほほ。レベルが　上がったぞい。うれしいのう。

ばくだん岩
バクサン

元気	じーっ。 みじかい間の　つきあいかも　しれないけど　よろしく。
負傷	メ……ガ……。 体力が　半分に　なっちゃったので　メガンテの　用意します。
重傷	メ……ガ……　ン……。 体力が　もう　なくなりそうなので　メガンテ　つかうかも　しれません。
レベルアップ	レベルアップしても　あんまり意味　なかったりして。 レベルが　上がったけど……。よろこんで　いいのかな？



はぐれメタル
はぐりん

元気	え？　ああ　ボク　逃げてないよー　ちゃんと　戦ってるよ。 体力マックスの　ボクのスピードに　キミは　ついてこれるかな！？
負傷	そろそろ　ここから　逃げ出そうかな～。 おっと　体力が　減っているとはいえ　このボクが　追いつかれるとは……。
重傷	もう　逃げる！　すぐ逃げる！　今から逃げる！！ ダメだ……。体力がないから　ジマンの逃げ足が　にぶっているみたい……。
レベルアップ	レベルが　上がったから　もうちょっと　逃げないで　戦おうかな～。 ふふふ　さらに　スピードアップだよ！

バズズ
バズー

元気	我は　大悪魔バズズ。死をおそれぬ者よ。我と　戦うがよい……。 大悪魔バズズの　名において　そなたの敵を　ほろぼすと約束しよう。
負傷	我に手を出したこと　地獄で　くやむことになると　思い知らせてやる！ 我の体力が　半分に　なってしまった。すべての者に　呪いあれ！
重傷	我は　ほろびぬ。この身体　くちたとしても　かならずや　よみがえり……。 そろそろ　我の体力も　つきる……。ともに地獄へ　向かおうぞ！
レベルアップ	フフフ……。我の悪魔としての格が　またひとつ　上がったようだ。 レベルアップか。心地よいものよなあ。

はねせんにん
はねじい

元気	わしゃあ　トシ寄りじゃが　魔法は　得意なんよ。 ほっほっほ。トシ寄りと思って　あまく　見るでないぞ。
負傷	トシ寄りには　ちと　つらいのう……。 体力半分に　なってしもうた。トシ寄りは　いたわらにゃあ……。
重傷	ぜえぜえ……。トシ寄りに　こんな無理を　させるとはのう……。 わしゃあ　もうダメじゃ。おむかえは　近いのかのう。
レベルアップ	このトシになると　レベルなんぞ　上がっても　うれしく　ないわい。 ほっほほ。レベルが上がりよったわ。

バブリン
バブバブ

元気	バブー。お空をフワフワ　ぼくバブリン。キミのお役に　立てるかな？ ん？　どうしたの？　ぼくは　とっても元気だよ。キミのほうは　だいじょうぶ？
負傷	だいぶ　やられた　気がするんだけど　まだ　平気かな？ 体力が　半分に　なっちゃったみたいなんだ。
重傷	やっぱり　そろそろ　つらくなってきたよ。 ダメだあ。体力が　ぜんぜん残ってないよ。
レベルアップ	あれれ？　なんだろう……。あっ　レベルアップしてたのか。 うほほー。レベルが上がったよ。

バブルスライム
バブルス

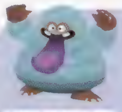
元気	オレに　さわると　毒を食らうぜ　気をつけな！ 毒って　いいよな。楽して　相手を弱くして　やれるからな。
負傷	こんな　くずれた　身体だけど　これ以上　くずれちゃ　こまるんだよ！ みんな　キライだ！　オレの体力を　半分に　しちまいやがったからな！
重傷	なんだよ。オレって　やっぱり　きらわれ者だったって　わけか？ 体力が　もう　少しも　残ってない……。グレてやる～！
レベルアップ	レベル？　べつに　そんなもん上がっても　たいして　うれしくないや。 ははん。オレの　レベルアップが　うらやましいのか？

パペットマン
ペットン

元気	おいらの　とくいなことは　ワナ作り。しかけまくって　いいかな？ まちがって　おいらの作った　ワナに　ひっかからないでね。
負傷	はっ。ワナ作りに　気をとられてて　自分の身を守ってなかったよ。 体力　半分か。それなら　あといくつ　ワナを　しかけられるかな？
重傷	ワナ作りは　死んでも　やめられないよ。 もう体力が　ないや。つぎのが　さいごのワナに　なりませんように……。
レベルアップ	レベルが　上がったから　もっと　たくさん　ワナを　しかけたいな。 おや？　なんか　レベルアップしたみたい。

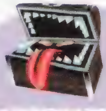
はりせんもぐら
ハリー

元気	ハリが　千本　はえてるから　はりせんもぐら　……って　名前なんだ。 ほんとは　千本も　ハリは　はえてないんだけどね。言葉のアヤって　ヤツかな。
負傷	ハリが　あるから　だれにも　ねらわれないと　思ったけど　あまかった～。 体力が半分しか……。ハリも　半分に　減っちゃった　かもしれない……。
重傷	ハリに　さされても　平気な連中なんて　大キライだ。えーんえーん。 そんな……。もう　体力が　残ってないよ。このままじゃ……。
レベルアップ	レベルアップした！　1本くらい　ハリが　ふえたかな？ やった～。レベルが　上がったよ。



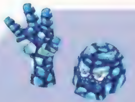
ビッグスロース
ビッグス

元気	もふーん。ばおばおばお。 ばお？
負傷	いたいいたい。でも　まだ平気　もふーん。 もふーん。体力が　半分に減ってるもふーん。
重傷	うぎいいい。もうダメ　もふーん。 体力が　なくなりそう……　もふもふ。
レベルアップ	もふーん。レベル上がったよん。 レベルアップで　もふもふーん。



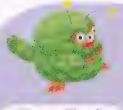
ひとくいばこ
ボクセル

元気	オレっちは　ひとくいばこなんて　呼ばれてっけど　なんでも食べるよ　残さずにね。 あんたも　オレっちを　開けたとき　ビックリした？　したよね？　したって言って～。
負傷	あうう。身体に　ガタがきて　うまくフタが　しまらない……。 残りの体力　半分ってとこかな。まだ　なんとかなりそっかな。
重傷	ヤベェな……。箱のふりしてりゃ　みんな　見のがして　くれっかな。 いけねえ。残りの体力が　すかんぴんだ。オレっち　絶対絶命！
レベルアップ	どうだい？　オレっち　レベルアップ　しちったぜい！ オレっち　レベルが　上がったんだぜ。がんばってるだろ？



ひょうがまじん
ヒョウマ

元気	寒い……。凍えて　しまいそうだ。もっと　冷やしてくれ……。 ふーーー。オレの息で　凍らぬモノは　ないのだ……。
負傷	いかん……。温度が　上がってきた。寒さが　ほしい……。 体力が……。半分に　なってしまった。なぜだ　どうしてだ……。
重傷	うう……。このままでは　ただの　まじんに　なってしまう……。 ぐ……。体力が　もうない。誰か　冷やして…くれ……。
レベルアップ	よし……。レベルが　上がったようだ。もっと　寒くしよう……。 寒い……。レベルアップしたら　なおさら　寒く…もっと……。



ファーラット
ファラ

元気	キミの仲間に　なったのは　いいんだけど　やっぱり　こわいよう。 あんまり　自信ないけど　できるだけ　がんばってみるよ。
負傷	ごめんよ。ボク　きっと　キミの役に　立ってないよね？ ……もう体力が　半分くらいしか　ないよ。やっぱり　ムリだったんだ。
重傷	やっぱり　ダメだ。ボクなんかが　戦おうとしちゃ　いけなかったんだ……。 いたいよう。ボク　もう体力が　ないよ。死んじゃうのかな……。
レベルアップ	信じられない！　ボク　レベルアップしちゃった　みたいなんだ。 やったよっ。こんなボクでも　レベルが　上げられたんだ。

ファイヤーケロッグ
ファロ

元気	ぴょーん。 オイラの　じまんは　この　ジャンプさ！
負傷	かれいなジャンプで　敵の　こうげきを　ヒラリと　……かわしてる　つもりなのに。 オイラの　体力が　半分くらいしか　残ってない。飛んで　にげるしか！
重傷	うはあ。これは　まずいことになった。オイラは　ここで　おわり？ 体力が　もう　ひとかけらしか　残ってないよ。もう　にげきれないかな。
レベルアップ	よかった。とりあえず　レベルが　上がって　ひと安心……かな？ レベルアップだ。もう少し　がんばれそうな　気がしてきたよ。

プチヒーロー
プチた

元気	オイラは　勇者でしゅ。ホントでしゅよー。そーれ　アルテマソード〜。 キミは　勇者を　めざしてたり　しましゅか？　オイラが　手つだいましゅよ。
負傷	いたいけど　泣かないのでしゅ。だって　勇者でしゅから。 オイラの体力は　まだ　半分もありましゅから　ぜんぜん　平気なのでしゅ。
重傷	ゆ……勇者は　いくら　やられても　かならず　立ち上がるのでしゅ。 もう　体力は　ぜんぜん　残ってないでしゅが　勇者は　あきらめないのでしゅ。
レベルアップ	レベルアップで　勇者として　ハクがついたでしゅ。 わーい。レベルが上がったでしゅよ。

プチファイター
プチお

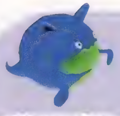
元気	オラはなー。ちょーいちりゅーの　戦士　なんだど。 オラが　仲間に　なったんだから　もう　なーんも　心配いらんど。
負傷	へへへ。戦士なんだから　こんなキズ　ぜんぜん　へっちゃらだど。 ん？　オラの体力は　半分もあるど。心配は　いらないど。
重傷	戦って　死ぬのが　戦士の役目って　聞いたど。でも　死ぬのはイヤだど〜。 体力が　ないどー。こうなったら　やぶれかぶれだど。とつげきー！
レベルアップ	戦いぬいたオラは　レベルが　上がったんだど。 レベルアップだど。オラの強さは　うなぎのぼり！　だどー。

プチプリースト
プチすけ

元気	わたくちの呪文で　みなたんを　お守りちまつ。 まかててください。わたくちは　回復呪文のプロ　でちからね。
負傷	少ちくらい　いたくても　あとで回復呪文を　かけまつから　ガマンしまつ。 わたくちの体力は　半分くらい　残っていまつ。まだ　よゆうでつね。
重傷	自分のために　回復呪文は　かけたくないでつが　そろそろ　キケンでつね。 いけまてん！　わたくちの体力が　もう　残っていないでつよ！
レベルアップ	わたくち　先ほど　レベルアップしまちた。 よろこんでくだたい。わたくちのレベルが　上がりまつた。

プチマージ
プチろう

元気	ボクの呪文で　みんなを　強くしたりするみょ。 身体の大きさと　魔法のチカラは　カンケイないみょ。
負傷	いやだみょー。ボクばっかり　やられてる　気がするみょー！ ボクの体力が　もう　半分しかないみょ！　だれか　回復してみょー。
重傷	もう　ちょびっと　身体も　きたえておくべき　だったかみょしれない……。 たいへんみょ！　ボクの体力が　すかんぴんみょ。だれか　たすけてみょー！
レベルアップ	ふふん。レベルアップしちゃったみょ。さすが　ボクだみょ。 みょほほ。レベルが上がってしまったみょ。ボクって　やっぱりスゴいみょ。

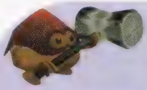


ブヨンターゲット
ブヨヨン

元気	まとの　まん中に　あたったら　千点ね。おっと　ジョークジョーク。 おねがいだから　まちがって　おいらを　こうげき　しないでね。
負傷	うわー　やられた。もうダメだ　もう死ぬー。……ごめんね　ウソだよ。 体力はマンタンです。ウソです　半分くらいしか　なかったりします。
重傷	返事がない……。ただの　しかばねのようだ。ウソウソ　まだ生きてるよ。 今の　おいらの　体力は　だいたい半分です。ホントは　もう　すっからかんです。
レベルアップ	レベルアップ　したので　まとにあてたときの　点数が上がりました　ウソですが。 レベルアップ？　いえ　してませんよ。ウソです　さっき　しました。

フライングデビル
フライダ

元気	オレの必殺技　ムーンサルトの前に　敵はない！ とべ　とべ　フラーイング　デビールっ！　わっはっは！
負傷	ふははは。さあ　どんどん　こい！　あの世へ　送ってやろう！ なんだ。オレの体力なら　半分だ。戦いのジャマを　するな！
重傷	ここまでか？　いや　オレは　まだ　生きている……戦える！ おのれ。オレの体力を　ここまで　うばうとは　やってくれる。
レベルアップ	ふははっ。レベルアップしたぞ。まだまだ　これからだ！ レベルアップだ。オレの戦いは　まだまだ　つづく！



ブラウニー
ブラーニ

元気	少しでも　あんたの　手つだいが　できるよう　がんばるぞ。 はあああああっ！　……チカラを　ためてたのに　ジャマしないで　ほしいな。
負傷	少しくらい　こうげき　食らっても　オレは　へこたれないぞ。 だいぶ　やられて　体力が半分に　なったけど　まだまだ　がんばれるよ。
重傷	……オレは　まだ　くじけないぞ。もっと　がんばるんだ。 ごめんよ。もう体力が　なくなりそうなんだ。
レベルアップ	よし！　だいぶ　がんばったから　レベルが　上がったよ！ がんばれば　レベルアップも　早いんだ。あんたも　がんばれ！

プラズママウス
プラウス

元気	いやあ。あなたのために　戦えるとは　光栄ですな。 私が　戦うからには　大船に乗った気で　いてください。
負傷	おや？　少しばかり　こうげきを　もらってしまったようですね。 いけませんね。体力が半分に　なりました。少し　しんちょうに行きます。
重傷	まいりましたね。私　もう　フラフラですよ。めんぼくない。 やってしまいました。もう　体力が　スズメのなみだ　ほどにしか　残ってません。
レベルアップ	これはこれは。私　レベルアップしたんですよ。見ていて　くれましたか？ どうですか？　私　レベルが上がったんですが　なにか　変わって見えます？

プラチナキング
プラチン

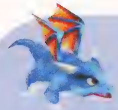
元気	プラチナで　身体が　できてるのって　すごいでしょ　ふふーん。 この　かがやき　ほかのスライムには　とうてい　マネできないよね。
負傷	やだなあ　もう。ボクの身体に　キズを　つけちゃ　ダメじゃないか。 体力が半分……。みんな　ボクのこと　もっと　だいじに　してよ！
重傷	ボクを　倒しちゃったら　世界の宝が　ひとつ　減っちゃうんだよ！ ひどいよ！　みんなで　ボクの体力を　ぜんぶ　もってく気なんだ！
レベルアップ	うん！　ボク　レベルアップしたよ。 よーし。レベルが上がったら　なんか　やる気が　出てきた！

ブラッドハンド
ブラバン

元気	血が好き……。 赤が好き……。
負傷	血が……。足りない……。 体力が……。半分に……。
重傷	血……。血をくれないと　死ぬ……。 体力が……。もうない……。
レベルアップ	レベルアップ。もっと　血がほしい……。 レベルアップ。ちょっと　チカラが　みなぎった……かも。

ベビーサタン
ビータン

元気	なんだよ。オイラに命令する気か？　そんなの　聞かないもんね～。 オイラは　こんなに　ちっこいけど　これでもリッパな悪魔なんだぞ！
負傷	ふぇ～ん。みんなが　オイラのこと　いじめるよう～。 あわわ。なんか　体力が半分くらいしか　残ってない　気がするよ！
重傷	ひどいや。このままじゃ　オイラ　死んじゃうじゃんか！ うわ～ん。もう　体力が　すっからかんだよ。オイラ　やられちゃうよ～。
レベルアップ	やったね！　レベルアップだ！　ちょっとは　大きくなったかな？ レベルが　上がったから　すっごい　呪文　つかえるかなあ……。



ベビーニュート
ビート

元気	ボクは　炎と氷　ふたつの息を　つかえるんだ。なかなか　いいでしょ。 キミは　あついのと　さむいの　どっちが好き？
負傷	ちっこくても　ボクは　ドラゴンなんだ。このくらい　いたくないよ。 まだ　平気だよ。体力半分　残ってるもん！
重傷	へ……平気だよ。ボクは　ドラゴンなんだ。泣いたり　しないんだ……。 ひっく……。もう体力が　ぜんぜんないよ。でも　泣いちゃ　ダメだ……。
レベルアップ	ほっ。レベルが　ひとつでも上がれば　もう少し　ガマンできるよ。 やったー。ついに　レベルアップだ。うれしくて　泣いちゃいそう。

ベホマスライム
ベホマン

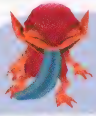
元気	ベホマって　とっても　いいよね。体力　ばっちり回復するもんね～。 あんまり　ベホマに　たよるのも　どうかと　思わない？
負傷	ふーむ。だいぶ　ケガしちゃったけど　まだまだ　イケるかな。 おっと。残りの体力が　半分だ。そろそろ　まずいかな？
重傷	そろそろ　マズい。だれか　こっちにも　ベホマ　してくれないかなっ。 うわあ。残りの体力が　もうないよ！　もう　ダメだあっ。
レベルアップ	うふふ。レベルが　上がっちゃった！ ボクは　ベホマばかり　かけてるから　レベルが　上がりにくいよ～。

ベリアル
ベリー

元気	くだらん……。こんな　戦いのために　我を　呼び出したのか。 我も　ヒマではない。さっさと　かたづけて　先をいそぐと　するぞ。
負傷	我に　戦いを　いどむには　まだまだ　チカラが　たりないな！ なんだ。我のことを　しりたいか？　我の残り体力は　半分だ。
重傷	ほう。我を　ここまで　追いこむとは　なかなか　やりおるわ。 我の残り体力は　今や　風前の　ともしび。話しておるヒマは　ない。
レベルアップ	レベルなど　とうに　上がりつくしたと　思っておったが……。 いかんな。うっかり　レベルを上げて　しまったぞ　ふふふ。

ヘルゴースト
ヘルトス

元気	くすくす。この私からは　だれも　のがれられませんよ。 さあさあ。私と同じく　ゴーストに　なりたいのは　どなたかな？
負傷	ほうほう。私に　ちょっかいを出すとは　いい　どきょうです　みなさん。 おやおや。私の体力が　どうやら　半分を　切ったようですね。
重傷	はあはあ。私を　ふたたび　眠りに　つかせようと　言うのですか。 やれやれ。私の体力が　ほとんど　なくなって　しまいました。
レベルアップ	ふんふん。どうやら　私のレベルが　上がったようです。 よしよし。レベルアップしましたね。さすが　私です。



ベロベロ
ベロベエ

元気	うふふふふ。今日も　ボクのベロは　絶好調なんだベロ～。 ほーら　こんなに　のびるんだよ　ボクのベロ。
負傷	ボクのベロは　こんな　ていどじゃ　まだまだ　なめるのを　やめないベロ！ むむむ。ベロの　のびが　イマイチだな～。体力減ってるからベロ？
重傷	なにを　なめても　味が　しないんベロ……。 うう　ベロが……。ボクのベロが　ぜんぜん　のびなくなっちゃったベロ……。
レベルアップ	あれ？　もしかして　ボク　ちょっと　強くなったベロ？ レベルアップだ！　ベロも　もっと　のびるように　なったベロ？

ホイミスライム
ホイミン

元気	ん？　なになに。ホイミして　ほしいの？ ボクの　ホイミを使えば　みんなの体力を　回復して　あげられるよ！
負傷	うーん……　自分にも　ホイミかけたいけど　みんなのためにしか　使わないんだぞ。 ボクの体力　だいぶ　減ってきちゃったなあ。ボクにも　ホイミしてくれないかな。
重傷	ごめんね。今は　よゆうなくて　キミに　ホイミ　かけられないかも。 ……ごめんね　ボク　そろそろ　ダメみたい。ホイミ　もっと　したかったな。
レベルアップ	ふう　やっと　レベルが　上がったよ。 レベルが　上がるって　とっても　うれしいよね～。

ボムボムボム
ボムボ

元気	いざとなったら　メガザルを　つかいます。カクゴは　できてますので。 わたしは　きっと　あなたのお役に　立ちますよ。
負傷	なんのこれしき。なぐられたうちに　入りません。 はい　わたしの　体力は　まだ半分は　あります。
重傷	わたしが　死んでも　きっと　だれかが　かわりに　がんばってくれるでしょう。 体力が　もう　ほとんど　残っていません。わたし　お役に立てましたか？
レベルアップ	レベルが　上がりました。まだまだ　がんばりますよ。 なんとか　レベルアップに　こぎつけました。

マージスター
マスター

元気	海の中と　ちがって　ここは　動きにくいねえ。 やっぱり　海のほうが　くらしやすいなあ。
負傷	なんだかなあ。ここの連中は　みんな　殺気だって　ないか？ あちゃー。体力が　もう半分　減ったか。
重傷	オレを倒したって　なんのトクもないから　やめとけ　……って　言ってやってくれよ。 まいったねえ。体力が　かけらも残ってないよ。
レベルアップ	いやあ。やっとこさ　レベルアップに　こぎつけたよ。 レベルアップか。もうちょっと　サクサクと　いかないもんかねえ。

マージマタンゴ
マジタン

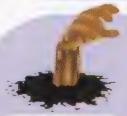
元気	おいらの毒は　そんじょそこらの　毒とは　わけが　ちがうぞ！ おいら　あんたの役に　立てるかな？　立てると　いいなあ。
負傷	いっけねえ。おいら　けっこう　敵に　やられてんじゃん！ まだ　おいらの　体力は　半分はあるから　心配しなくて　いいよん。
重傷	おいらが　やられたら　ジメジメしたとこに　埋めておくれよ……。 やべえぞ！　おいらの体力が　なくなるっ。それって　メチャやばいっ。
レベルアップ	やった！　レベルが　上がったよ。あんたも　よろこべ～。 レベルアップ　しちゃったもんね～。

マタンゴ
マタゴン

元気	オレの毒は　敵のチカラを　弱らせてしまうんだ。どうだ　すごいだろう！ オレに　さわるなよ。おまえも　マタンゴになるぜ？　わははは っ。
負傷	いてて……。ヤツら　手加減ってのを　知らないらしいな……。 なんてこった！　オレの体力を　半分に　減らしたヤツは　どこのどいつだ！
重傷	おいおい！　このままじゃ　オレは　やられちまうじゃねえか！！ うぐう……。オレの体力が……　なくなっちまうぜ……。
レベルアップ	おっとと。レベルアップたあ　うれしいねえ。 おや？　いつの間にか　レベルが　上がっちまったようだな。

まどうし
ウィズ

元気	わが　魔法から　逃げるすべ　なし……。 眠れ　永遠に……。暗き闇の底へ　落ちるがよい。
負傷	わが身に受けた　この苦痛　忘れはせぬ……。 われの体力　半分ほどに　減るなり。しかし　わが魔法　おとろえず。
重傷	わが身　死すとも　わが　魔道の術は……。 われの体力　残り　わずかなり。最後の魔道　見せてくれよう。
レベルアップ	わがレベル　今　ここに上がるなり。 レベルアップ。わが魔道　さらに極めるなり。



マドハンド
マドーン

元気	にぎにぎ。 地面の下……。うでの先……　気になる？
負傷	ゆびが……。ゆびが　いたいー。 残りの体力が　半分くらいなんで　よろしく。
重傷	うでが……。うでが　いたいー！ 残りの体力が　そろそろ　なくなりそうなので　あの世で　よろしく。
レベルアップ	レベル上がっても　ゆびが増えたり　うでが　はえたり　しないんで　よろしく。 ぶい！

マミー
カーメン

元気	聞くがよい。わたしの名は　カーメン。この名　忘れるでないぞ。 こう見えても　わたしは　さる王家の者　だったのだ。
負傷	わたしに　手を出すなど　おろかな。呪いが　かかってもしらんぞ。 わたしの体力が　半分になって　しまったではないか。おぬし　セキニンをとれよ。
重傷	おのれ。わたしを　ここまで　追いつめるとは……。 ない……。わたしの体力が　もう　残って　いないのだ！
レベルアップ	レベルが　上がったようなのだが　レベルとは　何だ？ ほう！　レベルとやらが　上がって　少し　強くなったようだぞ。

マンドラゴラ
マトラス

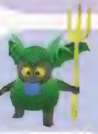
元気	あいつらの　おなかを　減らしてやろうと　がんばってるんだけどね。 オレの踊りは　みんなには　効き目が　ないみたいだ……。
負傷	あんたに　ついたのは　まちがいだったな。オレは　キズだらけだ。 なんてこった。オレの体力が半分だぞ？　だれのせいだ　だれの？
重傷	オレが　やられちまったら　あんたを　うらんで　やるからな……。 くそっ。もう　おしまいだ。体力が　かけらも残ってねえ。
レベルアップ	ふうう。なんとか　レベルアップまで　こぎつけたぜ。 レベルが　上がったから　これから　少しは楽が　できるかな。

ミイラおとこ
ラミオス

元気	この　ほうたいの　中身　見せてあげよか？　え　見たくない？　あ……そう。 ミイラって　どうやって作るか　しってる？　……やっぱり　おしえない。
負傷	ほ　ほうたいが　ほどけて　からまって……。もがもが。 体力が　半分しか……。ああ　ピラミッドに帰りたい。
重傷	ほ　ほうたいが　ちぎれて　中身が出そう。そうなったら　おしまいだ……。 あああー。体力が　もう残ってない。ミイラとりが　ミイラに……。
レベルアップ	レベルが　上がった記念に　新しい　ほうたい　巻いてほしいな。 レベルアップ　したんだよ　すごいだろ？

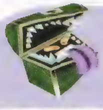
ミステリドール
ミスター

元気	この世は　とても　ミステリー。ふしぎなことで　いっぱいなの。 女の心はミステリー。あたしのハートも　ふしぎなの。
負傷	ふしぎだわ。こんなに　かわいい　あたしが　いじめられるなんて。 ふしぎね。あたしの体力が　知らないうちに　半分に　なっちゃってるの。
重傷	あたし　もう　ダメなのかしら。美人はく命って　ヤツなのね。 とても　ふしぎ。あたしの体力が　もう　ないの。なんで？　どうして？
レベルアップ	ふしぎだわ。いつの間にか　レベルが　上がってたのよ。 レベルが　上がっちゃったわ。とても　ふしぎなことよね。



ミニデーモン
ミニモン

元気	小さいからって　バカにしてるヤツに　いたい目　見せてやるモン。 ミニモンが　悪魔だということ　みんなに　みとめさせるモン！
負傷	ミニモンは　まだまだ　平気だモン。だって　悪魔なんだモン！ 体力が　半分しか　ないんだモン。でも　がんばるモンね。
重傷	これしきのことで　ミニモンは　へこたれない　……んだモン。 ミニモンの体力は　もう　なくなりそうなんだモン。さよならは　言わないモン。
レベルアップ	レベルアップ　しちゃったモーン！ レベル上がった！　アークデーモンに　ひとつ　近づいたモン！



ミミック
ミミー

元気	入ってません。 ああー　もう。宝箱のフリしてるんだから　話しかけないでよ！
負傷	いたたたた。いくら　箱の姿してても　殴られたら　いたいんだぞ。 残りの体力が　半分に　なっちゃった。箱のフリして　ガマンしようと。
重傷	うーん。そろそろ　やばいかな。箱のフリするのは　やめとくか。 むむ　やばい。残りの体力が　なくなるっ。ただの箱です　見逃して～。
レベルアップ	レベルアップだ。もっと　キレイな宝箱に　なりたいなー。 やった。レベルが　上がったよ。もっと　レベル上げたいな。

メイジキメラ
メキラ

元気	メイジキメラの　メイジとは　魔法つかいという　意味なんじゃよ。 キメラの中でも　頭のいい者だけが　マホトーンを　つかいこなせるんじゃ。
負傷	うぬう。だいぶ　やられたようじゃ。ゆだんは　できないものよ。 はてさて　こまったの。体力が　半分ほどしか　ないわい。
重傷	これは　いかん！　わしゃ　まだ　死にとうないぞ。 すまんのう。わしゃ　もう　体力が　残っとらんので　おわりじゃ。
レベルアップ	おお。こんな　わしでも　レベルが　上がったぞ。 ほっほっ。レベルアップしてしもうた。

メイジももんじゃ
メルモン

元気	うるさいなあ。ついでに　おまえのクチも　ふさいでやろうか？ オイラは　ふつうの　ももんじゃとは　ちがうんだ。そこんとこ　よろしく！
負傷	いてて……。オイラ　戦いには　向いてないかも　しれない。 残りの体力は　半分くらいしか　ないな。よく　がんばってるほうか。
重傷	こんなとこで　オイラ　くたばりたくないよ！　なんとか　ならないの？ 残りの体力が　すっかり　なくなってる。ここまでかな　オイラは。
レベルアップ	おおっ。レベルアップしたみたいだ。やるじゃない　オイラって。 なんといっても　レベルが上がる　この時が　いちばん　生きてるって気がする。

メガザルロック
ガルロ

元気	メガザルいる？　メガザル　いらない？ ボクの命で　みんなが　たすかるなら　よろこんで　メガザルするよ。
負傷	どこかに　やられた仲間は　いないかな～。 体力は　まだ　半分あるけど　ボクにとっては　どうでもいいことだね。
重傷	ボクが　先に　やられちゃ　ダメなのに……。 体力が　ないや。その前に　メガザルつかえると　いいんだけどな。
レベルアップ	レベルアップか。そんなことより　メガザル　したいな。 うーん。レベルが　上がったのは　うれしいけど……。

メタパニシックル
パニック

元気	あれ？　ここは　どこだっけ？　オレ　何してたんだっけ？ えっと　アンタは　だれだっけ？
負傷	なんでだ？　なんで　みんな　オレを　なぐったりするんだ？ おや？　体力が　半分になってるけど　いったい　オレに何があったんだ？
重傷	あれれ？　このままだと　オレって　死んじゃったり？ おいおい！　オレの体力が　なんだか　ぜんぜん　残ってないぞ？
レベルアップ	あれ？　今　何が　おこったんだ？　レベルアップ？　なにそれ？ えっ？　オレのレベルが　上がったって？　何それ？

メタルキング
メタキン

元気	メタルスライムの　王さま　メタルキングです。よしなに。 かたくて　太いのが　私のじまんの　身体です。
負傷	ここの魔物たちは　気が　あらい者が多いですねえ。落ち着いて　ほしいものです。 おやおや。私の体力が　半分となりました。まあ　まだ　いけるでしょう。
重傷	なあに。少しくらい　なぐられても　私　へっちゃらですので。 うーん。体力が　心もとないですが　なんとかなると　思います。
レベルアップ	なんと。うっかり　レベルアップ　してしまいましたよ。 レベルが　上がってしまいました。えんりょ　してたんですけどね。

メタルスライム
メタラン

元気	ボクのメタルボディ　とても　キレイでしょ？ ふふっ　ボクに　ダメージを与えられるヤツは　そうそう　いないよ！
負傷	ねえねえ　ボクの　メタルボディ　キズついてない？ まだまだ！　半分も体力あるから　ぜんぜん　問題ないさ！
重傷	ボクのメタルボディ　なんか　けずれて　へってる……。 このボクが　これほどのダメージを　受けるなんて……。
レベルアップ	レベル上がって　メタルボディの　かがやきが　さらに　アップさ！ ふう　やっと　レベルが上がったよ。

メタルハンター
メルター

元気	……。コウゲキ　シマス。 テキ　ハッケン……。
負傷	ギ……。 だめーじ……。ノコリHP　50ぱーせんとデス。
重傷	ギギ……。ガガガガ……ピュー。 だめーじ……。ノコリHP　1ぱーせんとデス。
レベルアップ	……。れべるあっぷ……。 ホウコク……。れべるあっぷ　シマシタ。

メトロゴースト
メスト

元気	メトロゴースト～　陽気な　オバケ～。 ららら～。おいらが　うたえば　みんな　こわがる～。
負傷	メトロゴースト～　ちょっとだけ　泣きそう～。 うるる～。おいらの体力　半分こっきり～。
重傷	メトロゴースト～　そろそろ　おだぶつ～。 あらら～。おいらの体力　すかんぴん～。
レベルアップ	メトロゴースト～　レベルアップ～。 るふるん。おいら　バッチリ　レベル　上がった～。

メラリザード
メラード

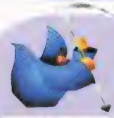
元気	ぎゃうっ？ あついの　ボー。さむいの　シャー。
負傷	ぎゃう～。ぎゃうん　ぎゃうん。 ぎゃう。体力　半分しか　ない。
重傷	うぎゃ……。 ぎゃん……。メラード　体力　ない。
レベルアップ	ぎゃおーっ。 おいら　上がった。レベル　上がった。

モシャスナイト
モストン

元気	さあ　今日も　どんどん　マネるぜ！ オレに　こうげきを　あてようなんざ　百万年　早いよな！
負傷	なあ　知ってるか？　こう見えても　モノマネって　けっこう　つかれるんだぜ。 そろそろ　残りの体力が　半分になるな。なかなか　ハードだぜ。
重傷	くそっ。だいぶ　やられたな……。でも　なんか楽しいよ。 オレの体力は　もう　残ってねえな。こいつは　ヘビーだぜ。
レベルアップ	おっ？　どうやら　レベルが　上がってみたいだ。 この感じ……。レベルアップってヤツだな！

ももんじゃ
モンジャ

元気	なあなあ あんたの 仲間になったら 楽しいこと いっぱいあるのか? あー なんか 楽しいこと ないかなー。
負傷	戦うのって なんか あんまり 楽しくないな。そろそろ あきてきたよ。 なんだよ。おれの体力が 半分しか 残ってないじゃんか。
重傷	やべっ。おれ そろそろ まずいんじゃ? にげるが 勝ちか? うわ。こりゃ やばいって! 体力 残ってないってば。
レベルアップ	おっ。レベルが上がるってのは なかなか 楽しいもんだな。 ふーん。戦っていると レベルアップ するのか なるほど……。



ゆうれい
マイケル

元気	オレの 生前の話 聞きたい? いらない? あっ そう。 キミも もし 死んじゃったら ゆうれいに なってみないか?
負傷	オレは いちど 死んでるからね。これくらいのケガは 平気さ。 体力が 半分に なっちゃったぜ。死んでても へるんだな。
重傷	いかん。もういちど 死にそう……。 体力がない。つぎに 生まれ変わるときは ゆうれいは カンベンだ。
レベルアップ	レベルが 上がってもなあ……。生き返るわけじゃないし。 生きてるときに レベルが 上がってればねえ。死ななくて すんだかもな。

ようがんまじん
ヨガジン

元気	熱い……。身体が 焼けるようだ。もっと 熱くしてくれ……。 オレの熱は なんでも 溶かす……。
負傷	熱が……。熱が 足りない。熱をくれ……。 体力が……。半分に なってしまった。誰のせいだ……。
重傷	ダメだ……。このままでは 身体が 冷えてしまう……。 ぐ……。体力が もうない。熱を く…れ……。
レベルアップ	熱い……。レベルアップしたようだ。いい感じだ……。 おお……。レベルが 上がっていたのか。気づかなかった……。

ようじゅつし
ようじ

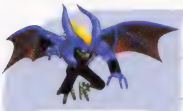
元気	ふふふふ。わが ようじゅつの前に みなが まどわされておるわ。 さあ つぎに わたしの ようじゅつを 食らいたいのは だれだ?
負傷	むう……。われは もう少し 身体を きたえねば いかんのう。 くふふ。まだまだ わたしの体力は 半分も 残っておるわ。
重傷	なんの。わが命も この ようじゅつで 長らえさせて みせようぞ。 うむう。わたしの体力が 底をつく。ようじゅつで なんとか……。
レベルアップ	ふはははは。われのレベルが 上がりおった。 よしよし。レベルアップした われに こわい者は ない。

ラストテンツク
トテツク

元気	どうです? あなたも 死ぬまで 私と 踊り明かしませんか? 私の踊りの さそいに のってこない者など いないのですよ ふふ……。
負傷	いけませんね。私の踊りに さそわれず 手を出してくる者が いるとは。 残りの体力は 半分と いったところですか。ゆうがな踊りに きりかえましょう。
重傷	なんということ! 私が倒されたら ダンス界の 未来は ないのですよ!! どうしましょう。残りの体力が ありません。なんとか なりませんか?
レベルアップ	ふふふ。みごとに レベルアップです。 あなたも 私の レベルアップを 祝って いっしょに 踊りませんか?

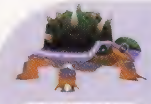
ラリホーアント
ラリアト

元気	たまには キミも ゆっくり ねてみない? だれかを ねむらせるの とくいだけど ボクも ねるの好きだよ。
負傷	はあ……。なんだか ボクも ねむくなって きちゃった。 あれ? ボクの体力が 半分しか 残ってない気がする。
重傷	ごめんよ。ボク なんだか とても ねむいんだ……。 やや? ボク もしかして 体力が ぜんぜん 残ってない?
レベルアップ	レベルが 上がったら ちょっと ねむ気が さめたよ。 レベルアップ? そうか ボクのレベルが 上がったのか……。



ランガー
ランガス

元気	まかせておけ。お前の敵は すべて 私が 消してやろう。 この私に 呪文は 通用しない。お前も おぼえておくがいい。
負傷	戦いは いい。心が 躍るようだ。強い相手がいれば なおさらな。 ふん……。今の私の 体力は半分くらいか。この戦いには じゅうぶんだ。
重傷	おもしろい! 私を死に 追いやるほどの 敵と 出会えるとは! 私としたことが 戦いに 夢中で 体力がないことに 気づいていなかったようだ。
レベルアップ	レベルなど 私にとっては どうでもいい。戦うことこそ 生きがいなのだ。 いいぞ。レベルが上がれば 強くなる。おのずと 敵もな。



ランドアーマー
ランドル

元気	ぬう　ワシの　足が　おそいじゃと？　大きな　お世話じゃっ。 ワシはのう。もう数万年は　生きておる。カメは万年と言うじゃろ？
負傷	やれやれ。若い者は　せっかちで　いかん。敵と見たら　すぐ　なぐりよる。 なーに。ワシの体力は　まだ半分も　残っとるから　あわてなさんな。
重傷	ふむ……。ちと　つらくなってきたかのう。まあ　思い残すことはないがの。 さあて……。残りの体力が　もうないの。人生　あきらめも　かんじんじゃ。
レベルアップ	おお　おお。こんな老体でも　レベルが　まだ　上がりよるのか……。 レベルアップは　年には　かんけいなく　できるもの　なんじゃなあ。

リビングデッド
ジョン

元気	すでに　オレは　いち度　死んだ身だからな。こわいモノなんか　ないさ。 生きているヤツが　うらやましくて　しかたない。オレの仲間に　してやるんだ。
負傷	ふっ　いくら　殴られたって　痛くないぞ。 どうやら　オレの　体力が　半分しかないようだ。死んでるんで　よくわからん。
重傷	さすがに　そろそろ　ヤバくなってきたか。 残りの体力が　ほとんどない気がする。たぶん　だけどな……。
レベルアップ	いまさら　レベルが　上がったって　言われてもなあ。ま　いいか。 レベルが　もっと　上がったら　生き返ったり……　しないよな　はあ……。

リビングハンマー
ハマーン

元気	私に　あまり　近づかないほうが　いい。おまえを　まきこみたくない。 私は　しがない　ハンマーの魔物だが　おまえに　チカラをかすとしよう。
負傷	くっ……。私に　これだけのダメージを　あたえてくるとは……。 すまない。私の体力は　半分ほどに　減ってしまったようだ。
重傷	そろそろ　私の命の　おわりも近い。さいごはハデに　ちるとするか。 すでに　私の体力は　残り少ない。死なば　もろともか……。
レベルアップ	よし。どうやら　レベルアップに　成功したようだ。 おまえのために　レベルアップしておいた。

リリパット
リリー

元気	あたしの矢で　みんな　イチコロよ！ あたしは　森の妖精！　弓矢で　あなたのハートを　射抜くの！
負傷	あら　あたしのこと　心配して　くれてるの？　まだまだ　平気よ！ いやーん。体力が半分に　なっちゃったわ。
重傷	あたし　そろそろ　ヤバイかも。 あたし　もう　ぜんぜん　体力ないの。あなたに会えて　良かった……。
レベルアップ	やったわ。レベルアップよ！ レベルアップで　あたしのみりょくも　アップ！

レノファイター
レイダー

元気	わがチカラを　お前のために　かすことを　やくそくしよう。 おおう。戦士の　ほこりにかけて　目の前の敵を　打ち倒す！
負傷	さあ　もっとだ。私に　もっと　戦いを　いどんでこい！ 私の体力は　まだ　半分残っている。これだけあれば　もんだいはない。
重傷	私は　戦士だ。この身が　くだけちろうとも　あとに　ひくことは　できぬ！ 私の体力は　すでに　底を　つきかけている。だが　私は　あきらめぬぞ。
レベルアップ	レベルアップか……。わが　前にちった者たちに　祈りを　ささげよう。 うららららーっ。……レベルが上がったときの　戦士の　おたけびだ。

笑いぶくろ
グラグラ

元気	うわははは。あー　おかしい。うはははははっ。 あはあはあはあ。いや　ハシが転げても　おかしい年ごろ　なんですわ。
負傷	あらあら。なんか　あちこち　穴が　あいちゃったよ　うはははは。 おっとと。体力が　半分に減ってたよ。こりゃ　まいったね　うはは。
重傷	おやおや。なんか　もうダメってカンジ？　げらげらげら！ あひひ。体力が　ないってカンジだけど　もう　笑うしかないよね　うひ。
レベルアップ	うひょひょ。レベル上がっちゃったよ。うれしいね　うひひひひひ。 おほほ。レベルアップ　いたしましてよ。なんつって　うはははっ。

ワンダーエッグ
ワンダー

元気	おいらは　ふしぎな　ふしぎなタマゴ～。 何が出るかな　何が出るかな～。何も出ないかも～。
負傷	ひいー。あんまり　たたかないで。中身が　出ちゃうからっ。 おいらの体力　半分こっきり。
重傷	もうダメだ～。中身が　もれるー。 おいらの体力　すっからかん。
レベルアップ	おいらのレベルが　上がったよ　きゃははは。 レベルアップで　さらに　ふしぎ～。

仲間になりやすさが「♥」1個のモンスターを仲間にするには？

P.124～215で仲間になりやすさが「♥」1個のモンスターは、ポポロのレベルが低いときに倒すと、絶対に仲間にならない。たとえ爪を装備していても、ポポロが下記のレベルに成長していないと、仲間に加えられないのだ。なお、このレベルは最低限必要なものなので、仲間になる確率を高めたければ、ポポロをさらに成長させよう。

⬅特定のモンスターを仲間にしたければ、クロウアンドレアは必須。ちなみに、爪の強さは、仲間になる確率に影響しない。

♥♥♥ 仲間にするために必要なポポロのレベル ♥♥♥

キングスライム

うみどりの爪	銀の爪	ゴールドクロウ	クロウアンドレア
(不可能)	(不可能)	(不可能)	Lv81

こうてつまじん

うみどりの爪	銀の爪	ゴールドクロウ	クロウアンドレア
Lv69	Lv49	Lv19	Lv1

スライムエンペラー

うみどりの爪	銀の爪	ゴールドクロウ	クロウアンドレア
(不可能)	(不可能)	(不可能)	Lv81

エビルエスターク

うみどりの爪	銀の爪	ゴールドクロウ	クロウアンドレア
(不可能)	(不可能)	(不可能)	Lv81

ゴールデンスライム

うみどりの爪	銀の爪	ゴールドクロウ	クロウアンドレア
Lv69	Lv49	Lv19	Lv1

ゴールドマン

うみどりの爪	銀の爪	ゴールドクロウ	クロウアンドレア
(不可能)	(不可能)	(不可能)	Lv81

シャドー

うみどりの爪	銀の爪	ゴールドクロウ	クロウアンドレア
(不可能)	(不可能)	Lv89	Lv51

はりせんもぐら

うみどりの爪	銀の爪	ゴールドクロウ	クロウアンドレア
(不可能)	(不可能)	Lv79	Lv41

あやしいかげ

うみどりの爪	銀の爪	ゴールドクロウ	クロウアンドレア
(不可能)	(不可能)	Lv89	Lv51

サンダーラット

うみどりの爪	銀の爪	ゴールドクロウ	クロウアンドレア
(不可能)	(不可能)	Lv79	Lv41

ベリアル

うみどりの爪	銀の爪	ゴールドクロウ	クロウアンドレア
(不可能)	(不可能)	(不可能)	Lv81

プラズママウス

うみどりの爪	銀の爪	ゴールドクロウ	クロウアンドレア
(不可能)	(不可能)	Lv79	Lv41

アトラス

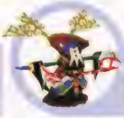
うみどりの爪	銀の爪	ゴールドクロウ	クロウアンドレア
Lv69	Lv49	Lv19	Lv1

ガーゴイル

うみどりの爪	銀の爪	ゴールドクロウ	クロウアンドレア
(不可能)	(不可能)	(不可能)	Lv73

トロルキング

うみどりの爪	銀の爪	ゴールドクロウ	クロウアンドレア
Lv69	Lv49	Lv19	Lv1



ジャスティス兄

うみどりの爪	銀の爪	ゴールドクロウ	クロウアンドレア
Lv11	Lv1	Lv1	Lv1

※爪を装備していない場合、ジャスティス兄のみLv51以上で仲間にできるが、それ以外の15種族は仲間にできない

トルネコ3 電話相談室リターンズ

…お悩み相談③…

闘技場へエンドレスでゴー！

XOX-10625
ヘルプ！ トルネコ

QUESTION 「家庭が崩壊しないうちに闘技場中毒の更生プログラムを受けたいんですけど。」

Q 勝者ナシって、そりゃあんまりだろ返して2～万ま～い♪　こんにちは、最近ネネの顔をとんと見たことのないひみつクラブ常連です。**家庭が崩壊しないうちに闘技場中毒の更生プログラムを受けたいんですけど。**

A 最後だってのにイヤな相談者がきちゃったなぁ。再開してからどうも疲れる相談ばっかりで、**もう荷物たたんで電話線引っこ抜くところだったんですけどね。**で、わかってるとは思いますが、ここはギャンブル中毒者の社会復帰支援団体じゃないのでそんなプログラムは処方できませんよー？　まぁ電話受けちゃった以上お話もうかがいましょう。

Q 連続賭けがやめられないんですよ。もうコイン100枚なんてまどろっこしくて、2000枚くらいにならないとギャンブルやってる気さえしません。10000枚を超えると一度やめてセーブしようかなーなんて迷ったりもするんですが、**どうせならカンスト99999枚を手にしてみたい**じゃないですか。

A 勝ち残りの推理ができるだけ、カードゲームの当てずっぽう**ハイ＆ローよりはマシ**なんでしょうけどね。まあそれでも私だったら20000枚前後でやめます。ポーカーだったらファイブカードでも10000枚ですよ？

Q でも、20000枚賭ければ倍率が**1.3倍のキースドラゴンでも6000枚**増えるじゃないですか。100枚賭けだと60倍の大穴配当取らなきゃ手に入らない額ですよ。連続賭けをやめて、それでつぎの組み合わせが本命ガチガチの鉄板だったら目も当てられないワケで。どうせ元手も100枚なら、行くトコまで行かないと、と。それで後悔して、放心状態からもどるとまたイチから賭けはじめちゃうんですよね。

A 負けるまで止まらない典型的破滅型ギャンブラーですね。**一生更生できそうにない雰囲気**ですから、せめてコインの上限一杯までゲットできるようお祈りさせていただきます。

Q 突き放す相談室だなあ。まあ、ちょっと聞いてくださいよ納得いかないマイエピソードを。ついさっき20000枚の勝負をしたんです。ラストテンツクとひょうがまじん、それにくさった死体の組み合わせで。これ、**賭けたくないのは当然くさった死体**ですよね？

A そう聞いてくる以上**もうオチは見えた気もします**けど、ダントツで弱いのはまちがいなくソイツですね。ラストテンツクなんかそのままでも十分強いのに、さそう踊りまで使われた日には凶悪すぎるのひとことです。ふつうに考えればテンツクしか選べませんが。

Q でしょう？　私だってそう考えました。でも現実は読まれているオチのとおり、一体だけ離れた位置にいた**くさった死体が大砲の弾を**投げつけて、なぐり合っている2体が同時に消えておしまいでしたよ。しかしこんなの賭けられんでしょう？　100回同じ対戦に巡り合ったとしてもくさった死体は選べませんワ。せめて賭ける前に、対戦フィールドを見せてくれたっていいんじゃないですかね？　そうしたら私なんか毎回予想的中でコインざくざくですよ今頃。

A **ンなワケないでしょ？**　メガンテの石像なんか見えちゃったら、夢も希望も吹っ飛ぶってもんでしょう。ほかにもあったらイヤなのが、重力の石像と落とし穴のコンビネーションとか火炎の石像とか、岩とばしの石像から集中砲火とか……どれも予測のつけようがない不確定要素ですねぇ。爆弾系モンスターと言い、同種モンスターがド本命として複数出てくることと言い、これだけ理不尽でリスキーなのに何で鉄板レースとか夢見ちゃうんです？

Q スライム・スライムベス・ホイミスライムの3匹で本命ホイミ35倍とか、そういう取り組みがくればこれまでの負けも取り返せちゃうと思うんですよきっと～。

A その認識力からすると、**もうとっくに家庭とやらも崩壊してそう**ですねえ……ところで基本的なことをお聞きしますが、コインでもらえる景品、本当にほしいんですか？　ブレッドハンドとかゴールドウィップ、本気で合成するつもりですか？　値切りの指輪を封印の洞くつに持っていってまで買い物したいですか？

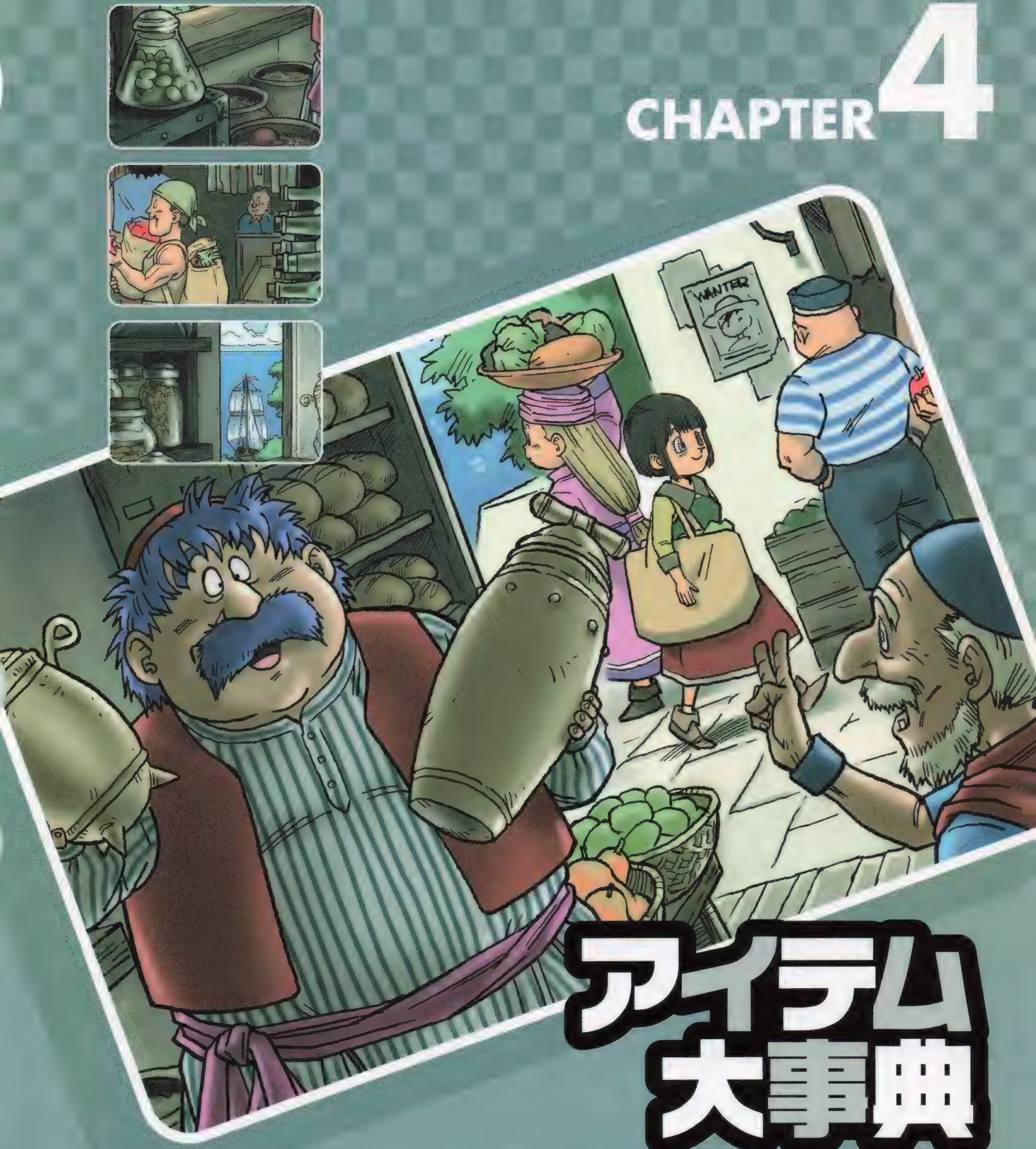
Q 「パン」の印があれば腹具合の心配をしなくてすみますし、ゴールドをバンバン拾えたりガーゴイルの店で値切れれば貯金がたまってまたコインが買えるじゃないですか……って、何だか**目的がループ**してます？　あ、でもスパークソードの、空振り回数がたまると会心の一撃って能力はイイじゃないですか。必中の剣なんてさっぱり手に入らないし……。

A だったら20000枚でセーブすればイイでしょうが。と言いますか、むしろポポロの仲間モンスターで参加した場合の賞品のほうがイイものもらえますよ？　透視の指輪とか。

Q エッ？　**ずっと家に帰ってない**から、ポポロに切りかえたこともなかったです……。

A **さ、電話線引っこ抜きますよー？**　みなさんもご家庭を大切にギャンブルはほどほどに～。

CHAPTER 4



アイテム大事典

ITEM ENCYCLOPEDIA

アイテム大事典 FILE ①

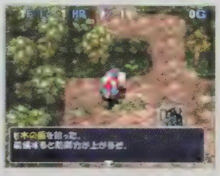
アイテムのシステム

アイテムを有効に活用できなければ、無事にダンジョンを突破することは難しい。冒険の途中でちからつきないためにも、アイテムに関する知識を深めておこう。

……アイテムを入手する手段……

① ONE 拾う

落ちているものを拾う。部屋内の床に最初からあるものだけでなく、壁のなかから掘り出したり、敵が落としたものを拾うこともできる。また、ダンジョン内のほか、町などでもアイテムを拾えることがあるので、スミズミまで調べてみよう。



② TWO 買う

ダンジョン内や町にある店で購入する。買うときには所持金が必要だ。ほかにも、グレートバレイナ島のフィールドマップ上でエンカウントする謎の商人から、アイテムを買うこともできる。

③ THREE 泥棒する

ダンジョン内の店では、商品を泥棒することができる。ただし泥棒をすると、ガーゴイルという強敵が大勢で襲ってくるので、泥棒に挑戦するのは成功の見込みがあるときだけにしよう。

④ FOUR もらう

特定の人物に話しかければ、アイテムがもらえる。また、ちいさなメダルやカジノのコインを集めれば、アイテムと交換が可能だ。

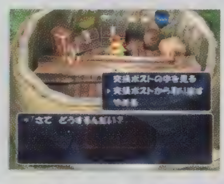
←場所によっては、宿屋で一泊すると主人などがパンをくれることがある。

⑤ FIVE 変化させる

アイテムをへんげの壺に入れて変化させたり、モノカの杖やパルプンテの巻物の効果でモンスターをアイテムに変えると、新たなアイテムを手に入れることができる。

⑥ SIX 交換する

エンディング後になると、プチットの村にあるアイテム交換所でアイテムが手に入れられる。この施設を利用すれば、ほかの冒険の書で手に入れたアイテムを受け取ることができるのだ。



アイテムのコマンド

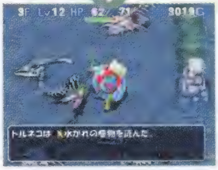
アイテムによってコマンドが変わる

ITEM

Ⓐボタンを押したり、しばらく立ち止まっていると、画面左上にコマンドウィンドウが表示される。そのウィンドウ内で『道具』を選べば、持っているアイテムを使うことができるのだ。各アイテムを使うときに表示されるコマンドは、剣や指輪ならば『装備』、巻物ならば『読む』というように、それぞれで異なっている場合が多い。ただし、下記のように、すべてのアイテムに共通した基本的なコマンドも用意されている。

ちなみに、足元に置いてあるアイテムを選んだときにも、持っているアイテムと同じコマンドを実行することが可能だ。

⬅『道具』や『足元』コマンドを使うと、足元にあるアイテムを選択できる。



⬅置いてあるアイテムを拾わずに、そのまま使うこともできるのだ。

アイテムに関する基本的なコマンド

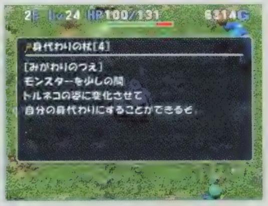
『拾う』『置く』『交換』

⬆足元のアイテムを拾ったり、持っているアイテムを足元に置く。『交換』は、その両方を同時に行なう。

『投げる』

⬆操作キャラクターの向いている方向に投げる。一部のアイテムは、『投げる』ではなく『撃つ』『転がす』になる。

『説明』



⬆そのアイテムの説明が表示される。名前が未識別のものは、『説明』のかわりに『名前』コマンドが利用可能。

町で使用できるコマンド

ITEM

ダンジョン外にいるときには、アイテムに関連したコマンドが制限される。具体的には右の表のように、保存の壺以外のアイテムは使うことができない。そのかわりに、ダンジョン内では表示されなかった『すてる』というコマンドで、そのアイテムを捨ててしまう(持ち物から消す)ことができるのだ。

町で使えるコマンド

アイテム	使えるコマンド
保存の壺	『見る』『入れる』『出す』『名前』『説明』『すてる』
保存の壺以外の壺	『見る』『説明』『すてる』
合成したアイテム	『名前』『説明』『すてる』
上記以外のアイテム	『説明』『すてる』

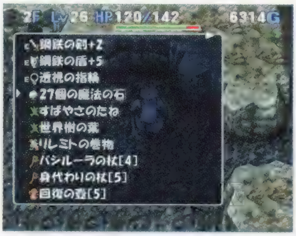
アイテムの系統

13の系統にわかれている

ITEM

本作に登場する全296種類のアイテムは、使いかたや性質によって13の系統に分類されている。アイテムを完全に使いこなすためには、個々のアイテムの効果だけでなく、系統ごとの特徴も知っておかなければならない。以下の解説を読んで、それぞれの性質を理解しておこう。

ちなみに、同じ系統のアイテムを、ひとりが2個以上同時に装備することはできない。



←◎ボタンで持ち物をソートしたときには、アイテムが系統ごとに並ぶ。

各系統の特徴

ITEM

剣 SWORD

トルネコが装備できる、攻撃用の武器。装備しておけば、通常攻撃（◎ボタンでの攻撃）で与えるダメージが増える。攻撃の威力は、「強さ」の数値が高いほど大きい。また、攻撃したり空振りしたときに特殊な効果が発生するものも多い。強さの数値と特殊能力の両方を考えて、装備する剣を決めていこう。

投げ当てたときの効果

トルネコが投げた場合は、相手に「その剣で通常攻撃を当てた」のと同じ量のダメージを与える。それ以外の者が投げた場合や、吹き飛ばして当てた場合は、2ダメージを与える。

爪 CLAW

ポポロが装備できる、攻撃用の武器。トルネコの剣と同じように、装備すれば通常攻撃で与えるダメージが増える。種類が少なく、特殊能力を持つものもわずかしかないが、倒したモンスターが仲間になりやすいかどうかが爪ごとに異なる。"威力"と"仲間にしやすさ"のどちらを重視するかがポイントだ。

投げ当てたときの効果

ポポロが投げた場合は、相手に「その爪で通常攻撃を当てた」のと同じ量のダメージを与える。それ以外の者が投げた場合や、吹き飛ばして当てた場合は、2ダメージを与える。

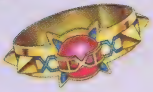
盾 SHIELD

トルネコが装備できる防具。敵からの直接攻撃などで受けるダメージを減らせる。強さの数値が高いほど、ダメージを大幅に減らすことが可能。基本的に、トルネコの防御力は盾を装備しないと上がらないので、たとえ弱い盾であっても、つねに装備しておきたいところだ。また、種類は少ないが、剣と同じように特殊な能力を持っている盾もある。

投げ当てたときの効果

相手に2ダメージを与える。吹き飛ばして当てた場合も同じ。

指輪 RING



装備すると特殊な効果が得られるアイテム。トルネコとポポロの両方が装備できる。便利な効果を持つものが多いが、なかにはマイナスの効果を受けてしまう指輪もあるので注意が必要だ。

投げ当てたときの効果

相手に2ダメージを与える。吹き飛ばして当てた場合も同じ。

矢 ARROW

トルネコが使用できる飛び道具。『撃つ』コマンドで1本ずつ撃ち、10マス先まで攻撃できる。装備すればL1ボタンで撃てるので便利だ。ダンジョンでは6〜8本をまとめて拾える。なお、飛び道具は同じ種類をひとつにまとめて持つことが可能(→P.263)。

投げ当てたときの効果

コマンドが『撃つ』に変わるため、通常は投げられない。マドハンドなどが放物線投げをすると、撃ったときと同じ効果になるが、まとまった状態で相手に当たってしまう。吹き飛ばして当てた場合は、まとまった状態で当たって2ダメージを与える。

石 STONE

トルネコとポポロの両方が使える飛び道具。1個ずつ投げて、離れた位置にいる敵を攻撃できる。ほかのアイテムとちがい、投げた石は放物線を描いて飛ぶため、あいだにいる者や壁などを越えて投げられる(→P.264)。また、見えているワナや氷柱に当てると、それらを壊すことが可能だ。ただし、何かに当たったかどうかにかかわらず、投げた石は消えてしまう。ダンジョンでは、5〜7個がまとまって落ちている。

なお、吹き飛ばして当てた場合は、まとまった状態で当たって2ダメージを与える。吹き飛ばして何にも当たらなかった場合は、落ちたときにワナを壊さずに作動させるうえ、石自体が消えない。

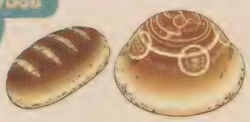
大砲の弾 SHELL

トルネコが使える飛び道具。『転がす』コマンドで1発ずつ転がし、20マス先まで攻撃できる。モンスターや壁などに当たると爆発するほか、転がったマスにあるワナをすべて作動させるのが特徴。ダンジョン内では1〜4発がまとまって落ちている。

投げ当てたときの効果

コマンドが『転がす』に変わるため、通常は投げられない。マドハンドなどが放物線投げをすると、転がしたときと同じ効果になり、何にも当たらないと爆発せずに落ちる。吹き飛ばした場合も基本的に転がしたときと同じ効果だが、通ったマスのワナは作動せず、何にも当たらないで落ちたときにも爆発してしまう。

食料 FOOD



食べると満腹度が回復する。泥のワナの効果を受けるとくさってしまい、満腹度の回復量が減るうえにマイナスの効果も発生する。壺に入れて、くさらないようにしておこう。

投げ当てたときの効果

相手に2ダメージを与える。吹き飛ばして当てた場合も同じ。

草 GRASS

飲むとさまざまな効果が発生し、同時に満腹度も5回復する。草が祝福されていたり(→P.266)、飲んだ者がよくきき状態になっていると、効果が1〜2段階強化されるのが特徴。マイナスの効果を持つものは、敵に投げ当てて使うといい。

投げ当てたときの効果

種類によって異なるが、基本的には飲んだときと同じ効果を相手に与える。吹き飛ばして当てた場合も同じ。

巻物 SCROLL

読むとさまざまな効果が発生する。なかには、置いたり投げたりして使用する巻物もある。いずれの巻物も魔法の効果なので、モンスターによっては無効化されたり2ダメージに変えられてしまう。また、ポポロは巻物を読むことができないため、置くか投げるかして使うもののみ利用可能。なお、一部の巻物は、床に置くと貼りついて拾えなくなるので気をつけよう(→P.273)。

投げ当てたときの効果

相手に2ダメージを与える(ニフラムの巻物のみ、巻物の効果が発生する)。吹き飛ばして当てた場合も同じ。

●「読む」以外のコマンドで使用する巻物

コマンド	そのコマンドで使用する巻物
「置く」	ザオラルの巻物、時限爆弾の巻物、聖域の巻物、聖城の巻物
「投げる」	ニフラムの巻物
「書込む」「リスト」	白紙の巻物(※1)
「置く」→「使う」	リレミトの巻物(※2)

※1……トルネコのみ。ポポロは使用できない
※2……ポポロのみ。トルネコは「読む」で使用する

←広範囲に攻撃できるのが、巻物の長所。敵の数が多いときに活用しよう。

杖 STAFF

振ると魔法弾が飛んでいき、当たった相手にさまざまな効果を発生させる。名前のうしろの数字は使用回数を表し、振るごとに1ずつ減り、ゼロになると魔法弾が出なくなる。合成や祈りの巻物などによって、使用回数は99まで増やせる。なお、魔法弾は魔法の効果を持つので、無効化されることもある。

投げ当てたときの効果

種類によって異なり、相手に魔法弾と同じ効果を与えるか、魔法の効果で2ダメージを与える。吹き飛ばして当てた場合も同じ。

●魔法弾の特徴

- キャラクターやモンスターに当たると効果を発生させる。石像に当たるとダメージを与える
- 壁や氷柱に当たると消える
- 水晶に当たると反射する
- 通過したマスや当たった者がいるマスにあるワナが見えるようになる

←一部の杖をのぞき、拾ったときの使用回数は4～6の範囲になっている。

壺 POT

アイテムを入れたり、中身の「アレ」を押したりして、効果を発生させる。ポポロは大砲の壺のみ利用できない。名前のうしろの数字は容量を表し、アイテムを入れたり押すごとに1ずつ減り、ゼロになるとその壺が使えなくなる。一部の壺をのぞき、拾ったときの容量は4～6で、祈りの巻物などによって最大8まで増やすことが可能。壺以外ならば基本的に何でも入れられるが、自由に中身を取り出せないので注意しよう(保存の壺をのぞく)。なお、R1ボタンでまとめてアイテムの出し入れができる。

投げ当てたときの効果

相手には何も起こらないが、壺が割れて、なかのアイテムが周囲5×5マスにばらまかれる。下記の状況だと割れずに下に落ちるが、壺強化の巻物を読んでいた壺を石像に当てたときのみ、中身ごと消えてしまう。以上のすべては、吹き飛ばして当てた場合も同じ。

●壺が割れない状況

- 何にも当たらずに落ちた
- キャラクターやモンスターに投げてはずれた
- 壺強化の巻物を読んでいた

その他 ETC.

ここまでの12系統のいずれにも属さないアイテムが、その他に分類される。具体的には、お金をアイテムとして拾った状態のゴールド、集めて別のアイテムと交換するちいさなメダル、ダンジョン内にある宝物部屋の扉を開けるカギ、の3種類が該当する。それぞれ特別な効果を持っているので、用途に沿った使いかたをしよう(→P.366)。

投げ当てたときの効果

ゴールドは10ダメージ、それ以外は2ダメージを相手に与える(アイテムを飲みこむモンスターに投げたときも同様)。吹き飛ばして当てた場合も同じ。

飛び道具はまとめて持てる

ITEM

矢、石、大砲の弾は、ひとつの欄で同じ種類のものを99本(99個、99発)までまとめて持つことができる。右記の条件を満たすと、同じ種類のものがまとまるのだ。

ただし、まとめないほうがいい場合もある。たとえば、まとめると100本以上になってしまうときは、99本を超えたぶんが消えてしまうので、まとめず別々にしておいたほうがいい。また、祝福されているものと、呪われているか通常の状態のものをまとめると、すべて通常の状態になってしまう(→P.266)。さらに、ひとくいばこが化けているものとまとめると、すべてひとくいばこになるので、十分注意しよう。

⬅保存の壺を利用して、まとまらないようにすれば、同じ種類の矢を100本以上持てる。

持っているものと同じ種類の飛び道具が道具欄に加わったときにまとまるかどうかの条件

まとまる	まとまらない
●歩きながら拾った ●足元のものを『交換』コマンド以外で拾った ●ダンジョン外で入手した	●足元のものを『交換』コマンドで拾ったり壺に入れた ●壺から出した ●ダンジョン内の店で買った

※まとまっていない同じ種類の飛び道具は、■ボタンでソートするとまとまる

特別なアイテムのグループがある

ITEM

系統とは別に、いくつかのアイテムを下記のようなグループにわけて呼ぶことがある。ちなみに、黄金シリーズをすべて入手することが、ある要素の出現条件になっているのだ。

黄金シリーズ

●黄金のつるはし
●黄金の盾
●黄金の指輪
●黄金の矢
●黄金のパン
●黄金の草
●黄金の紙切れ
●黄金の杖
●黄金の壺

9つの系統にひとつずつ、"黄金"という名前がついたアイテムがある。パン以外は、いずれも入手困難で貴重なものなので、手に入れたときには失わないように気をつけよう。

ロサの宝物

●母の形見
●メタルリング
●銀のダーツ
●キャラメルパン
●あやしい葉っぱ
●草ぶえ
●すごろく
●たからの地図
●らくがき帳
●木彫りのバット
●父のとっくり

ロサが仲間にいるときにダンジョンに入ると、上記のなかから10個を強制的に持たされる。これらのうち、ひとつでも道具欄からなくなると、ロサは怒ってトルネコに攻撃してくるようになるのだ。壺に入れただけでもロサは怒るので注意すること。ロサの宝物は、名前がうすい文字で表示されるので、ほかのアイテムと簡単に判別できる。なお、ロサの宝物を倉庫の壺に入れることはできない。

投げについて

アイテムを投げると？

ITEM

右記にまとめたものが、投げたアイテムや撃った矢に共通するシステムだ。遠距離攻撃をするときには、これらの特徴を覚えておこう。

ちなみに、投げたアイテムが爆発して爆風を起こすときや、割れた壺から中身がばらまかれるときに中心となるマスは、キャラクターやモンスターに当たった場合はその者がいるマス、壁などに当たった場合はその手前のマスになる。

●アイテムを投げたときのシステム

- 飛距離は10マスで、一直線に飛んでいく
- はずれると、そのマスに落ちる
- 落ちる場所にアイテムがあると、その周囲に落ちる。ただし、落ちる場所を中心にした5×5マスすべてにアイテムがあると、落ちるアイテムが消える
- ワナの上に落ちると、かならずワナが作動して、アイテムはその周囲に落ちる

特殊な投げかた

ITEM

アイテムを投げるときには、通常の投げかた以外にも、下記の4種類のような、特殊な方法を使うことができる。

吹き飛ばし・弾き飛ばし

- 基本的に、アイテムが飛ばされたマスから投げたと見なされる
- 飛距離は9マス
- 吹き飛ばした場合はかならず当たる。ただし、武器、矢、石でも2ダメージしか与えられない

ふきとばしの杖やマドハンドタイプの特技を使うと吹き飛ばしになり、グレイトソードやがいこつけんしタイプの特技を使うと弾き飛ばしになる。

放物線投げ

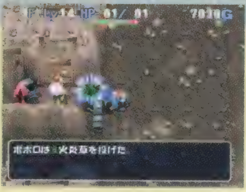
- あいだにある壁などを越えて飛んでいく
- 通常どおりに投げたときと同じ効果が発生する。ただし、会心の矢のみ、会心の一撃が発生しない
- 遠投の指輪、まがりの指輪、遠投の石像の効果を受けない
- 地中に潜ってアイテムをかわす敵にも当たる

石系のアイテムを『投げる』コマンドで投げると、放物線投げになる。それ以外のアイテムだと、ワナあての指輪を装備して投げたり、くさった死体タイプの特技を使えば、放物線投げになるのだ。障害物の向こう側にも投げられるのが利点。

遠投

- すべてのものを貫通して飛んでいき、投げたアイテムがなくなる
- 当たった者すべてに効果が発生する
- ひとくいばこを遠投すると、正体を現さずに消える

遠投の指輪や遠投の石像の効果を受けているときに投げたり、大砲の壺でアイテムを発射すると遠投される。また、銀の矢、銀のダーツ、マルチアローを撃ったときは、かならず遠投になる。1個のアイテムをたくさんの敵に投げ当てることができるので、とても便利だ。ただし、遠投したアイテムはかならずなくなるため、大切なアイテムを投げてしまわないように注意しよう。



⬅敵を一直線に並べて遠投すれば、一度にまとめて攻撃できる。

武器と盾の修正値・・・

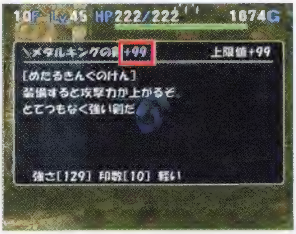
修正値によって強さが変わる

ITEM

剣、爪、盾は、名前のうしろに数字が表示されることがある。この数字は「修正値」と呼ばれ、そのアイテムの本来の強さから、どれくらい強く(または弱く)なっているかを示しているのだ。つまり、修正値がついているアイテムの強さは、種類ごとに決まっている基本となる強さ(基本値)に修正値を加えたものになる。アイテムを装備するときは、修正値にも注目しよう。

修正値に関するシステム

- 上限はアイテムの種類ごとに異なる。下限は、強さの基本値との合計がゼロになる数値
- 拾ったときの修正値は、0～+3の範囲でランダムで決まる
- 「さび」の印を付ければ、サビのワナやモンスターの攻撃によって修正値が下がらなくなる
- 弱化のワナの効果を受けると、修正値が一時的にゼロになる



←修正値が上限に達すると、数字がピンク色で表示されるようになる。

修正値の増減方法

ITEM

修正値を増減させるには、右の表のような方法がある。このなかで、もっとも手軽に利用できるのが鍛冶屋だ。1回につき2000Gが必要なうえ、+30までしか増やすことができないのが難点だが、物語の中盤から利用できるようになるので、積極的に修正値を上げていこう。

←鍛冶屋で+3されるのは、12～13回に1回程度。巻物の場合は、もっと確率が低い。

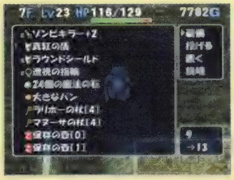
修正値を増減させる方法

方法	増減量
バイキルトの巻物を読む(武器のみ)	+1(まれに+3)
スカラの巻物を読む(盾のみ)	+1(まれに+3)
パルプンテの巻物を読む(※1)	+3
鍛冶屋で鍛える(※2)	+1(まれに+3)
合成する	合成したアイテムの修正値が加算
サビのワナを踏む	−1
特定の敵の特殊攻撃を受ける	−1

※1……修正値増加の効果が発生するかどうかはランダムで決まる
※2……+31以上にはできない

装備するときの表示について

武器や盾を装備するさいには、画面の右下に強さの変化状況が表示される。このとき、アイテムが弱化のワナの効果を受けていたり、未識別のために修正値がわからない場合(→P.268)は、修正値が無視されて、強さの基本値が表示されるのだ。



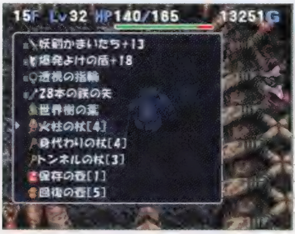
←画面の右下に注目。上段が装備中のアイテムの強さ、下段が選択したアイテムの強さだ。

祝福と呪い

祝福と呪いの効果

ITEM

アイテムは、祝福されている状態や呪われている状態になることがある。祝福されていればプラスの影響、呪われていればマイナスの影響を受けるので、アイテムを使う前には確認をしておこう。なお、拾ったアイテムが祝福状態や呪い状態になっている可能性があるかどうかは、ダンジョンごとに決まっている。



⬅祝福されているとベルマーク、呪われているとドクロマークがアイコンにつく。

祝福に関するシステム

- 祝福されていると、アイテムの効果が通常よりも大きくなる
- 祝福されているアイテムを使用すると、祝福が解除されることがある
- 祝福の壺に入れたアイテムは祝福される

呪いに関するシステム

- 呪われているアイテムは、本来の効果が発揮されないか、使うこと自体ができない
- 呪われているアイテムを装備すると、はずせなくなる
- 教会で頼んだり、シャナクの巻物を読むと、呪いが解除される
- 呪いの壺に入れたり、シャーマンの呪い攻撃を受けたアイテムは呪われる

合成やソートによる影響

同じ種類の飛び道具をひとつにまとめたり、ふたつのアイテムを合成したときには、もとのアイテムが祝福や呪い状態だったとしても、通常の状態になってしまう。これを利用すれば簡単に呪いを解除できるので、覚えておくといいだろう。

ただし、祝福されているアイテムだけをまとめたり合成すれば、できあがったアイテムも祝福されたままになる。同様に、まとめたり合成したアイテムがすべて呪われていたときは、呪われているアイテムができあがるのだ。

系統別 祝福&呪いの効果

ITEM

剣・爪 SWORD/CLAW

祝福 通常攻撃で与えるダメージが1.5倍になる。自分が装備できる系統（トルネコなら剣、ポポロなら爪）を投げ当てると、かならず会心の一撃になる。装備して通常攻撃をしたときに、祝福が解除されることがある。

呪い アイテムが持っている特殊能力が、すべて無効化される。装備すると、はずせなくなる。自分が装備できる系統を投げ当てても、2ダメージしか与えられない。

盾 SHIELD

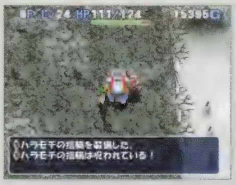
祝福 盾の強さが1.5倍になる。装備して敵の攻撃でダメージを受けたときに、祝福が解除されることがある。

呪い アイテムが持っている特殊能力が、すべて無効化される。装備すると、はずせなくなる。

指輪 RING

祝福 祝福状態になることがない。

呪い アイテムが持っている特殊能力が、すべて無効化される。装備すると、はずせなくなる。呪いよけの指輪は、呪い状態になることがない。



⬅呪われている指輪を装備すると、はずせないうえに、何の効果も発生しない。

矢 ARROW

祝福 かならず会心の一撃になる。撃ったときに、祝福が解除されることがある。

呪い 撃つことができない。装備すると、はずせなくなる。

石 STONE

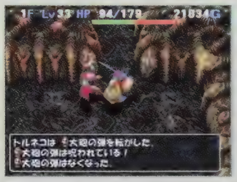
祝福 かならず会心の一撃になる。投げたときに、祝福が解除されることがある。

呪い 投げ当てても、2ダメージしか与えられない。

大砲の弾 SHELL

祝福 祝福状態になることがない。

呪い 当たっても爆発しない。キャラクター、モンスター、石像に当たると大砲の弾自体がなくなり、壁などに当たると手前で止まる。

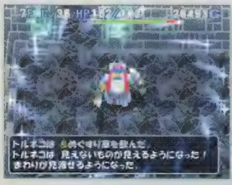


⬅呪われていると、モンスターに当てても爆発せず、ダメージを与えることもできない。

草 GRASS

祝福 効果が強化される。具体的な強化の内容は種類ごとに異なるが、能力値の増減量や発生する状態変化の効果時間が2倍になったり、特別な効果が追加されるというケースが多い。世界樹の葉の場合は、効果が発生しても雑草にならなくなるが、かならず祝福状態が解除される。

呪い 飲むことができない。投げ当てても、本来の効果が発生せずに、2ダメージしか与えられない。



⬅よくきき状態になっているときに祝福状態の草を飲むと、草の効果が2段階目まで強化される。

巻物 SCROLL

祝福 読んでもなくならない。読んだときに、高い確率で祝福状態が解除されることがある。

呪い 読むことができない。置いたり投げたりして使う巻物は、正しく使おうとしても本来の効果が発生しない（床に貼りつかず、投げ当てても2ダメージしか与えられない）。白紙の巻物は、呪い状態になることがない。

⬅床に貼りついている祝福状態の巻物を読むと、再度拾えるようになる。

杖 STAFF

祝福 振って魔法弾を飛ばしても使用回数が減らない。振ったときに、高い確率で祝福状態が解除されることがある。

呪い 振っても魔法弾が飛ばず、使用回数も減らない。投げ当てても、本来の効果が発生せずに2ダメージを与える。

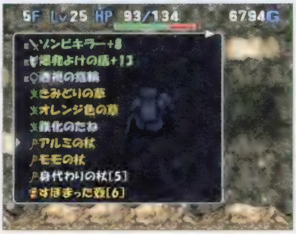
※食料、壺、その他のアイテムは、祝福状態にも呪い状態にもなることがない

アイテムの識別・・・

未識別のアイテムとは？

ITEM

ダンジョン内で手に入るアイテムのなかには、正しい名前が表示されなかったり、祝福や呪い状態かどうかがわからない、「未識別」のものがある。未識別であっても効果に変わりはないが、名前のわからないアイテムを使うのはとても危険だ。どうしても使いたいときは、どんな効果が発生しても対処できる状況で使おう。



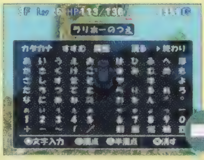
⬅名前の文字が黄色いものが、未識別のアイテム。なるべく識別してから使うようにしたい。

●アイテムの識別に関するシステム

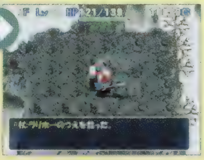
- 未識別になる要素は、名前、祝福と呪い、武器や盾の修正値、杖の使用回数の4つ
- 名前は、ダンジョンごとに、どの系統が未識別になるかが決まっている（系統内の一部のみが未識別になるというダンジョンもある）
- 祝福と呪いは、ダンジョンごとに、すべての系統で未識別になるかどうかが決まっている
- 修正値はつねに未識別になる
- 杖の使用回数は、名前が未識別のときにかぎり、未識別になる
- 未識別の要素がひとつでもあるアイテムは、黄色の文字で表示される
- 持ちこんだアイテムは、識別された状態になる
- ダンジョンから持ち帰ると、すべてのアイテムが識別される

名前の識別について

アイテムの名前が未識別だと、未識別名（→P.270）のなかからランダムで選ばれた名前が表示される。このとき、同じ種類のアイテムには同じ未識別名が表示されるのだ。また、一度名前を識別すれば、その冒険中は同じ種類のアイテムがすべて正しい名前になる。ちなみに、同じ種類のアイテムでも、どの未識別名になるかはダンジョンに入るたびに変わるので注意。



⬅名前が未識別のアイテムには、好きな名前をつけることができる。使ったときの効果などを書いておくと、あとあと便利。



➡その後、同じ種類のアイテムを拾うと、自分でつけた名前が最初から表示されるのだ。

アイテムを識別する方法

ITEM

未識別のアイテムを識別する場合は、右記のような方法を利用するといい。アイテムや石像などが必要になるものの、これらの方法ならば、すべての要素を確実に識別できるのだ。また、系統によっては、これら以外にも識別する方法がある（右ページ参照）。ちなみに、祝福や呪い状態だけは、装備しようとしたり、使おうとすれば識別される。

●確実にアイテムを識別する方法

- インパスの巻物を読む
- インパスの壺に入れる
- インパスの指輪やインパスの石像の効果を受けているときに拾う
- 拾い識別状態のときに拾う
- 合成する
- ダンジョンから出る

系統別 識別方法

確実に識別する方法を使ったとき以外にも、アイテムが識別される状況がある。どんな行動で識別されるのかを覚えておくといいだろう。なお、剣、爪、盾、矢、石、大砲の弾、食料、その他のアイテムは、名前が未識別になることがない。また、それ以外の系統のなかでも、名前が未識別にならないものがいくつかある（下記参照）。

←インパスの巻物は入手しづらいので、それ以外の方法で識別していきたい。

剣・爪・盾 SWORD/CLAW/SHIELD

名前は未識別にならない。祝福＆呪いや修正値は、装備したり、剣や盾ならメッキの巻物を読むと識別される。

名前が未識別にならないもの

（すべて）

指輪 RING

名前と呪いは、左ページの方法を利用しなければ識別できない。

名前が未識別にならないもの

- うけながしの指輪
- ふつうの指輪
- 値切りの指輪
- 黄金の指輪
- 母の形見（※1）
- メタルリング（※1）

草 GRASS

名前と祝福＆呪いは、飲もうとしたり、足元に置いた状態で草うけの杖を振って自分が魔法弾を受けると識別される。ただし、呪われていた場合は、飲んで名前を識別することができない。

←投げ当てたときには名前が識別されない。発生した効果で種類を判別しよう。

名前が未識別にならないもの

- 雑草
- 黄金の草
- あやしい葉っぱ（※1）
- 草ぶえ（※1）

※1……ロサの宝物

巻物 SCROLL

名前と祝福＆呪いは、読もうとすると識別される。置いたり投げたりして使う巻物は、その効果が発生したときにも識別される。ただし、呪われていた場合は、上記のどの方法を使っても名前を識別することができない。

名前が未識別にならないもの

- 白紙の巻物
- パルプンテの巻物
- リレミトの巻物
- 黄金の紙切れ
- すごろく（※1）
- たからの地図（※1）
- らくがき帳（※1）

杖 STAFF

名前と使用回数は、基本的に左ページの方法を利用しなければ識別できない。祝福＆呪いは、振ると識別される。例外として、モンスターがピオリムの杖やイカリの杖を振ると、それぞれの杖が識別される。

名前が未識別にならないもの

- モノカの杖
- 黄金の杖
- 木彫りのバット（※1）

壺 POT

名前は、壺強化の巻物を読むと識別される。『押す』コマンドが使える壺は、押したときにも識別される。

名前が未識別にならないもの

- 大砲の壺
- 魔法の壺
- 水がめ
- 黄金の壺
- 父のとっくり（※1）

系統別 未識別名リスト

指輪 60種類

- アキシナイトの指輪
- アクアマリンの指輪
- アゲートの指輪
- アズライトの指輪
- アパタイトの指輪
- アマゾナイトの指輪
- アメジストの指輪
- アルマンダインの指輪
- アンダルサイトの指輪
- アンバーの指輪
- インカローズの指輪
- ウルフェナイトの指輪
- エメラルドの指輪
- エンスタタイトの指輪
- オニキスの指輪
- オパールの指輪
- オブシディアンの指輪
- カイアナイトの指輪
- ガラスの指輪
- カルサイトの指輪
- クリソコーラの指輪
- クリソベリルの指輪
- コーネルピンの指輪
- サーペンティンの指輪
- サニディーンの指輪
- サファイアの指輪
- サンゴの指輪
- ジェイドの指輪
- シトリンの指輪
- ジルコンの指輪
- スピネルの指輪
- スフィーンの指輪
- スポジュミンの指輪
- ダイオプサイトの指輪
- ダイヤモンドの指輪
- タンザナイトの指輪
- デマントイドの指輪
- トパーズの指輪
- トルコ石の指輪
- トルマリンの指輪
- ネフライトの指輪
- パールの指輪
- パイロープの指輪
- プラスチックの指輪
- フローライトの指輪
- ヘソナイトの指輪
- ヘマタイトの指輪
- ペリドットの指輪
- マラカイトの指輪
- マンダリンの指輪
- ムーンストーンの指輪
- メノウの指輪
- モアソナイトの指輪
- モーガナイトの指輪
- ラピスラズリの指輪
- ラブラドライトの指輪
- リューサイトの指輪
- ルビーの指輪
- ローズクォーツの指輪
- ロードナイトの指輪

草 33種類

- あおい草
- あかい草
- うすみどりの草
- うすむらさきの草
- おうど色の草
- オレンジ色の草
- かっ色の草
- きいろい草
- きみどりの草
- クリーム色の草
- ぐんじょう色の草
- こうはくの草
- こがね色の草
- こげちゃ色の草
- こん色の草
- しろい草
- しんくの草
- そら色の草
- たまむし色の草
- ちゃ色の草
- つち色の草
- にじ色の草
- はい色の草
- はだ色の草
- ばら色の草
- ピンク色の草
- ベージュ色の草
- べに色の草
- みず色の草
- みどりの草
- むらさきの草
- やまぶき色の草
- レモン色の草

巻物 60種類

- アシカの巻物
- イタチの巻物
- イヌの巻物
- イルカの巻物
- ウサギの巻物
- ウシの巻物
- ウズラの巻物
- ウマの巻物
- オオカミの巻物
- カッパの巻物
- カバの巻物
- カメの巻物
- カモメの巻物
- カラスの巻物
- カワウソの巻物
- キジの巻物
- キツネの巻物
- キリンの巻物
- クジラの巻物
- クマの巻物
- コアラの巻物
- コウモリの巻物
- ゴリラの巻物
- サイの巻物
- サメの巻物
- サルの巻物
- シカの巻物
- シャチの巻物
- スズメの巻物
- ゾウの巻物
- タカの巻物
- ダチョウの巻物
- タヌキの巻物
- ツバメの巻物
- ドールの巻物
- トカゲの巻物
- トドの巻物
- トラの巻物
- トンビの巻物
- ニワトリの巻物
- ネコの巻物
- ネズミの巻物
- バクの巻物
- ハトの巻物
- パンダの巻物
- ヒツジの巻物
- ヒョウの巻物
- フクロウの巻物
- ブタの巻物
- ヘビの巻物
- ペンギンの巻物
- ムササビの巻物
- モグラの巻物
- ヤギの巻物
- ライオンの巻物
- ラクダの巻物
- ラッコの巻物
- リスの巻物
- ロバの巻物
- ワシの巻物

杖 52種類

- アオダモの杖
- アルダーの杖
- アルミの杖
- 石の杖
- イチョウの杖
- ウメの杖
- エルムの杖
- オークの杖
- カエデの杖
- カキの杖
- カシの杖
- カツラの杖
- カバの杖
- ガラスの杖
- カリンの杖
- キリの杖
- 金の杖
- 銀の杖
- クリの杖
- クワの杖
- ゴムの杖
- サクラの杖
- シオジの杖
- スイショウの杖
- スギの杖
- スミの杖
- ターミナリアの杖
- チークの杖
- チタンの杖
- ツバキの杖
- 鉄の杖
- 銅の杖
- ナシの杖
- ナナカマドの杖
- ナマリの杖
- 鋼の杖
- 白金の杖
- ヒノキの杖
- ブナの杖
- ペルボックの杖
- ポプラの杖
- マツの杖
- ミズメの杖
- メープルの杖
- モミジの杖
- モモの杖
- ヤシの杖
- ヤチダモの杖
- ヤナギの杖
- ラミンの杖
- ラワンの杖
- レーガンの杖

壺 29種類

- あさい壺
- あやしい壺
- かたい壺
- かたむいた壺
- キュートな壺
- くねった壺
- くびれた壺
- ごつごつした壺
- さんかくの壺
- しかくの壺
- すぼまった壺
- だい形の壺
- だえん形の壺
- たかそうな壺
- たまご形の壺
- だるま形の壺
- でこぼこな壺
- とがった壺
- ながい壺
- はんげつ形の壺
- ひし形の壺
- ひょうたん形の壺
- ふかい壺
- ふるめかしい壺
- ほし形の壺
- ほそい壺
- まるい壺
- みかづき形の壺
- ゆがんだ壺

アイテムの売買・・・

店のシステム

ITEM

アイテムを売買する店は、町とダンジョンの両方で利用できる。品ぞろえは店ごとに異なるが、同じ種類のアイテムなら基本的にどの店で売り買いしても価格は同じだ。また、祝福や呪い状態かどうか、合成しているかどうか、武器と盾の修正値、杖の使用回数、壺の容量は、価格に影響しない。たとえば、ホイミの杖[0]とホイミの杖[99]は同じ価格になる。

町やほこらの店

町などにある店では、商品の在庫が1種類ずつしかない。一度買ったあとは、ダンジョンに入ってもどってくると、同じ商品を再度購入できるようになるのだ。また、店に売却したアイテムが商品として並ぶことはない。ちなみに、カジノの福引き所で特等のゴールドカードを当てると、それ以降は町の店での購入価格がすべて半額になる。

←グレートバレイナ島でエンカウントできる謎の商人も、町にある店と同じシステムだ。

ダンジョン内の店

ダンジョン内の店では、ガーゴイルが店主をつとめており、店のなかでアイテムを拾ったり置いたりすることで売買する仕組みになっている。店の商品を使ってしまうと、購入時と同じ額の代金を請求されるので注意しよう。なお、店主に話しかけたり店の外へ出ると、売買代金をやり取りすることになるが、このときに代金を払わないで逃げようとした場合は泥棒と見なされてしまう（→P.90）。

←商品には黄色の値札がついている。商品を使うと、値札が白くなるのだ。

●ダンジョン内の店の基本システム

- 赤いじゅうたんの範囲が店と見なされる
- 店内で R2 ボタンを2回押すと、請求される金額が表示される
- 店がある部屋には、石像や階段が配置されない（石像を押し入れることはできる）
- 商品（＝値札がついているアイテム）は、リレミトの巻物を読んだり冒険に失敗したときに、持ち物のなかから消える
- 売却したアイテムは商品として並ぶ
- 売却価格がゼロのものは売買できない
- 不思議の宝物庫の31～69Fでは、売買価格がすべて2倍になる
- 海竜島の遺跡と遺跡の大空洞　南以外では、黄金のパンの売却価格が1G、購入価格が2Gになる

●商品を使ったことになる条件

- 特定のコマンドを実行する（下表参照）
- 保存の壺以外の壺に入れる
- 投げる（保存の壺に入れて投げた場合をのぞく）
- 別のアイテムに変化させる（変化してできたアイテムは自分のものになる）

※未識別のものに名前をつけたり、巻物を床に貼りつかせても、使ったことにならない

系統	コマンド
剣・爪・盾・指輪	『装備』
矢	『撃つ』
石	『投げる』
大砲の弾	『転がす』
食料	『食べる』

系統	コマンド
草	『飲む』
巻物	『読む』『書込む』
杖	『振る』
壺	『入れる』（保存の壺をのぞく）、『押す』

特殊なシステム・・・

転んだときの効果

ITEM

転び石の効果や転びの石像の効果、グレイトマーマンの特技などを受けて操作キャラクターが転ぶと、持っているアイテムを落としてしまう。落とした壺を割ってしまったり、大切なアイテムを水路や谷に落とさないように、何らかの対策をとっておきたい。

←斜めを向いているときに転ぶと、落とす範囲が広くなってしまう。

転んだときにアイテムを落とすシステム

- 転ぶと、装備していない所持アイテムを一度に最大4個落とす（下図の黄色のマスに落ちる）
- 壺を落とすと割れることがある
- ワナやアイテムのあるマスには落とさない

巻物の効果範囲について

ITEM

巻物の効果範囲の種類として、「部屋内」「視界内」というものがある。部屋内だと純粋に部屋全体に効果がおよぶが、視界内だと部屋全体だけでなく、その周囲1～2マス先にも効果がおよぶのだ。同様に、通路における効果範囲もそれぞれで異なっている（右表参照）。なお、視界内は、通常だと周囲2マス先までが範囲に含まれるが、下表にあげたフロアでは1マス先までしか含まれない。

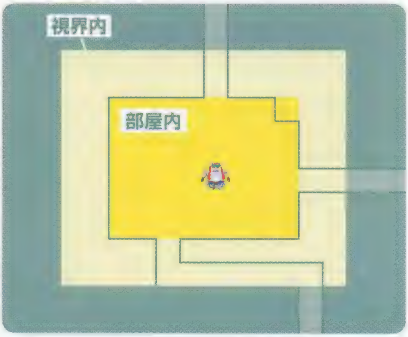
視界内に該当する範囲は、明るく見える範囲と同じだ。フロアが最初から明るかったり、レミーラ状態になっていたり、スポットの石像の効果を受けているときでなければ、明るく見えている範囲が視界内だと考えよう。

視界が1マス先までになるフロア

ダンジョン名	該当するフロア
封印の洞くつ	50～99F
不思議の宝物庫	50～99F
まぼろしの洞くつ	25～29F、91～99F
異世界の迷宮	28～40F、46～99F

部屋内と視界内のちがい

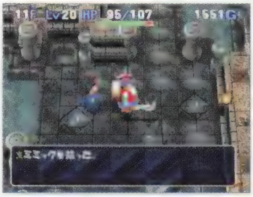
使用した場所＼効果範囲	部屋	通路
部屋内	その部屋中に効果がおよぶ	効果が発揮されない
視界内	その部屋中と部屋の周囲1～2マス先まで効果がおよぶ	使用したマスから1～2マス先までの範囲に効果がおよぶ



ミミックとひとくいばこ

ITEM

ミミックやひとくいばこは、ダンジョン内に落ちているアイテムに化けている。とくにひとくいばこは、そのアイテムを使おうとするまで正体がわからないので、注意が必要だ。なお、モンスターとしての特徴はP.212を参照。



⬅ミミックを拾うときには、仲間との入れかわりを利用しよう(→P.69)。

●ミミックの特徴

- 歩いて拾おうとすると姿を現す
- 上に乗れば、アイテムとして拾える
- 『使う』コマンドを実行すると姿を現す
- キャラクターやモンスターに投げ当てると、相手に2ダメージを与えてミミックは消える
- 売ることができない
- 冒険に失敗すると、持っていたミミックはかならず消えてなくなる

●ひとくいばこの特徴

- 化けているアイテムを使おうとする(装備できるものは装備しようとする)と姿を現す
- 合成の壺に入れようとすると姿を現す
- 大砲の壺に入れて発射しようとすると姿を現す
- 姿を現すまでは、通常のアイテムとまったく同じあつかいになる
- ダンジョンから持ち帰ったり、名前が識別される効果を受けると、アイテム名が「ひとくいばこ」に変わる
- キャラクターやモンスターに投げ当てると、相手に2ダメージを与えて姿を現す(遠投されたときは姿を現さずに消える)
- 食料に化けているときに泥のワナの効果を受けると、本物のくさったパンに変わる
- 矢、石、大砲の弾に化けているときに、同じ種類のものとまとめると、全部ひとくいばこが化けたものになる
- 化けているアイテムを合成に使うと、できあがったアイテムもひとくいばこが化けたものになる
- 転ばぬ先の杖、白紙の巻物、パルプンテの巻物、火薬壺、保存の壺、ワープの壺、ゴールドには化けない

アイテムに起こる特別な状態

ITEM

祝福&呪いや未識別になる以外にも、一部のアイテムは特別な状態になることがある。なかでも、床に貼りつくことがある巻物にはとくに注意。置くだけでなく、落としたり引き寄せたりしても床に貼りついてしまうからだ。

床に貼りついた状態

置いて使用する巻物や、とじこめの壺は、床に貼りつくことがある。貼りついたものは拾えなくなってしまうが、ふきとばしの杖やひきよせの杖の魔法弾を当てれば動かすことが可能だ(それ以外の方法では動かせない)。ちなみに、貼りついた巻物を読むこともできるが、このとき巻物が祝福されていると、床からはがれて拾える状態にもどる。また、どのアイテムも、呪われているときは床に貼りつくことがない。

封印された状態

剣、盾、指輪が封印のワナの効果を受けると、特殊能力が封印され、名前の文字やアイテム自体が赤くなる。封印を解除するには、そのアイテムを装備し、剣なら「敵に通常攻撃を8回当てる」、盾と指輪なら「敵から通常攻撃を8回受ける」を行なえばいい。なお、合成したときにも封印は解除される。

弱化された状態

剣や盾が弱化のワナの効果を受けると、修正値が無効化され、名前の文字やアイテム自体が赤くなる。弱化を解除するには、そのアイテムを装備し、剣なら「敵に通常攻撃を10回当てる」、盾なら「敵から通常攻撃を10回受ける」を行なえばいい。なお、合成したときにも弱化は解除される。

アイテム大事典 FILE ②

合成のシステム

一部のアイテムは、合成を行なって能力をひとつにまとめることができる。手に入れたアイテムを合成することで、自分だけの武器や指輪などを作り出してみよう。

……合成に関する基礎知識……

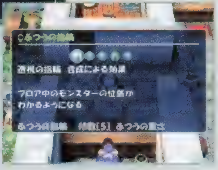
① ONE 合成するメリット

なぜアイテムを合成するのか。簡単に言えば、「手に入れたアイテムを強化するため」に合成を利用するのだ。具体的には、下にあげた3点がおもな目的になる。とくに、特殊能力をひとつにまとめる作業は、合成でしか行なえない。

●合成の3大目的

- ●武器や盾の修正値を増やす
- ●杖の使用回数を増やす
- ●ひとつのアイテムに複数の特殊能力を持たせる

⬅盾の修正値が高ければ、受けるダメージを大幅に減らすことができる。



➡ダンジョンを快適に探索するために、便利な特殊能力をひとつの指輪に合成するのもオススメ。

② TWO 合成に必要なもの

合成するときに用意しなければならないのは、合成のベースになるアイテムと、それに移したい特殊能力などを持っているアイテム。これらのほかに、合成する手段に応じて、所持金やアイテム、モンスターが必要となるのだ。

③ THREE 合成できるアイテム

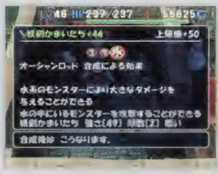
合成に利用できるアイテムは、下表の7系統のみ。このなかで、巻物と草は合成のベースにすることができない。逆に、剣のなかには、ほかの剣に合成できないものもあるのだ。

●合成に利用できるアイテム

系統	その目的
剣・盾	能力や修正値をまとめる
爪	修正値をまとめる
指輪	能力をひとつにまとめる。 剣や盾に特別な能力を持たせる
杖	使用回数をひとつにまとめる。 剣に特別な能力を持たせる
巻物・草(一部のみ)	剣に特別な能力を持たせる。剣、盾、指輪が持てる能力の個数を増やす

④ FOUR 合成の過程

合成する手段は3種類あるが、基本的な流れはいずれも同じ。ベースとなるアイテムを最初に選んだあと、ベースに合成したいアイテムを決める。これで、あとから選んだアイテムの修正値や特殊能力などを、ベースのアイテムに移すことができるのだ。



⬅合成屋を利用するときには、実際に合成を行なう前に、どんなアイテムができるかを確認可能。

同種合成と異種合成

2種類の合成方法のちがい

合成には、同じ系統のアイテム同士を合成する「同種合成」と、ちがう系統のアイテム同士を合成する「異種合成」の、ふたつパターンがある。どちらも、特殊能力をひとつのアイテムにまとめるということに変わりはないが、下記のように異なっている部分も多い。

←ゴッドスパークの杖を作る場合にかぎり、種類のちがう杖を合成できる。

同種合成の特徴

- 同じ系統同士（杖の場合のみ、同じ種類同士）でしか合成できない
- 特殊能力のほか、修正値や使用回数も合成可能

異種合成の特徴

- 異なる系統のアイテムを合成して、異種合成でしか作り出せない能力を持たせることができる
- 13種類の組み合わせでしか合成できない
- エンディング後にしか実行できない

異種合成で剣に印を付けられるアイテム

アイテム名	付く印	アイテム名	付く印
ちからの指輪	強	ラリホーの杖	眠
ふつうの指輪	スライム	おびえの杖	恐
ワナの巻物	罠	鉄化のたね	鉄
いかずちの杖	雷	ルーラ草	ルーラ
かなしばりの杖	縛	バーサーカーのたね	狂
メダパニの杖	乱		

※印の効果についてはP.279を参照

特殊な異種合成について

異種合成の組み合わせのなかには、ベースとなったアイテムに特殊な効果をもたらすものがある。右表の2種類がそれだ。どちらも、特殊能力を表す印（→P.276）は付かないものの、通常の合成とはちがった効果を得ることができる。

特殊な異種合成の組み合わせと効果

合成のベース	合成するアイテム	効果
剣・盾・指輪	白紙の巻物	合成のベースになったアイテムの印数が1増える（→P.276）
盾	きれいな指輪	合成のベースになった盾の売却価格が10000G、購入価格が20000Gになる

合成する手段

合成は右表の3種類の手段で行なえるので、目的に合ったものを利用しよう。なお、容量が3以上の合成の壺にアイテムを入れると、先に入れていたものから優先的に同種合成が行なわれる。また、バブリン以外のモンスターだと、同種合成ができない場合のみ、直前に飲みこませていたものと異種合成が可能だ（→P.182）。

合成手段によるちがい

合成手段	一度に合成できる最大数	合成できるパターン 同種合成	合成できるパターン 異種合成
合成屋に頼む（1回20000G）	2個	杖のみできない	できない
合成の壺に入れる	壺の容量と同じ	すべてできる	できない
バブリンタイプのモンスターに投げて飲みこませる	バブリン ……2個 プヨンターゲット…3個 ポムポムボム…4個	すべてできる	できる

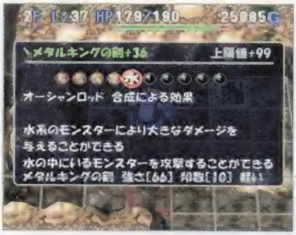
※エンディング前は、合成屋以外の手段を利用できない

印のシステム

印を付けられる数「印数」

ITEM

合成した特殊能力は、説明画面に印として表示される。印を付けることができる個数を表すのが「印数」だ。印数は、アイテムの種類ごとに決まっているが、白紙の巻物を合成すれば、剣は10まで、盾と指輪は6まで増やせる。なお、ベースのアイテムがもともと特殊能力を持っている場合は、その特殊能力の印が印数に含まれないかわりに、印数の上限が通常よりも1減る。

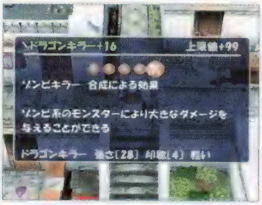


⬅特殊能力が印として表示された画面。黒い丸は、空いている印を表す。

合成によって印が付く仕組み

ITEM

合成時に印が付く仕組みを解説しよう。基本的には、ベースとなるアイテムに特殊能力や印を移すと考えれば十分だ。なお、複数の能力を持ったアイテムは、名前の文字が緑色になる。



⬅計画的に合成しないと、同じ印ばかりが付いているという事態にもなりうる。

印に関するシステム

- ベースとなるアイテムに、あとから合成したアイテムの持つ特殊能力と印が付けられる
- 印は、合成した順番にかかわらず、P.278のリストと同じ順番で左から並ぶ
- 重ねがけができる印は、ひとつのアイテムに4個まで付けることができる
- 合成したアイテムが複数の印を持っていた場合は、左にある印から順番に付けられていく
- ベースとなるアイテムの印数を超えて印を付けようとしても、合成できずに消える
- 重ねがけできない印や、すでに重ねがけで4個付いている印を付けようとしても、合成できずに消える
- どくどくゾンビからくさった液を受けると、ベースのアイテムがもともと持つ特殊能力の印以外で一番左側にある印が、消えて空きになる

合成の仕組み

合成のベース

ドラゴンキラー+2（印数4）＋はやぶさの剣+1 → 合成 → ドラゴンキラー+3［竜］［2回］○○○

ベースのアイテムのもともと持つ特殊能力が印として表示される

合成したアイテムの特殊能力が印として付く

合成のベース

ドラゴンキラー+3［竜］［2回］○○○ ＋ ウィンドスピアー+2［竜］［悪］［浮］［盗］［水］ → 合成 → ドラゴンキラー+5［竜］［竜］［悪］［浮］［2回］

重ねがけできる印は4個まで付けられる

合成したアイテムの持つ印が左から順に付く。ベースのアイテムの印数を超えたぶん（この場合だと「盗」「水」）は消える

メッキの巻物について

メッキの巻物を読めば、合成を利用しなくても、剣や盾に「さび」の印を付けることができる。なお、この方法で「さび」の印を付けると、剣や盾のアイコンに★マークがつくのだ。

印の組み合わせによる影響

ITEM

同じような効果を持つ印を同時に付けると、それぞれが影響し合って特殊な効果を発生させることがある。その代表的な例を解説しよう。

●敵に何かを落とさせる印

倒した敵にアイテムなどを落とさせる印を組み合わせると、どれか1種類しか効果を発揮しない。しかも、付いている個数によっては、敵が雑草しか落とさなくなるので注意しよう。

「盗」「G」「パン」のうち、付いている個数が一番多い印のみが効果を発揮する

↓

個数が一番多い印が複数ある場合は、雑草を落とさせる

●状態変化を起こさせる印

状態変化を起こさせる印が剣に複数付いていると、下記の順番で効果が発揮される。同時に最大3種類しか効果が発生しないわけだ。

❶「ルカナン」の印が効果を発揮する

↓

❷下記の印のどれか1個が効果を発揮する（左のものほど優先順位が高い）

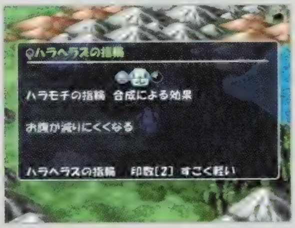
「縛」>「乱」>「眠」>「恐」>「鉄」>「ルーラ」>「狂」

↓

❸「封」の印が効果を発揮する

●満腹度が減るペースに関する印

盾の「腹倍」と、指輪の「回復」「腹」「腹ぺこ」「腹もち」の計5種類の印は、満腹度が減るペースに影響を与える。これらの印の効果を受けると、画面には表示されない「ハラヘリ度」という数値が上下する（右下の表を参照）。ハラヘリ度が変わるにつれて、満腹度の減るペースが右表のように変化するのだ。たとえば、「腹ぺこ」の印が付いた指輪を装備すると、ハラヘリ度が+2になり、通常の4倍のペースで満腹度が減ることになる。



↑通常から5段階下げれば、行動しても満腹度が減らなくなる。

●ハラヘリ度を変える印

系統	印の名前	ハラヘリ度の変化	
		通常	重ねがけ時
盾	腹倍	+1	2個目からも+1
指輪	回復	+4	2個目からは+1
	腹	−5	（効果なし）
	腹ぺこ	+2	2個目からは+1
	腹もち	−2	（効果なし）

●満腹度が減るペース

	ハラヘリ度	満腹度が減るペース
減りやすい	+7以上	128倍
	+6	64倍
	+5	32倍
	+4	16倍
	+3	8倍
	+2	4倍
	+1	2倍
通常	±0	1倍
減りにくい	−1	3／4
	−2	1／2
	−3	1／4
	−4	1／10
	−5以下	減らない

印の効果が発揮されない状況

ITEM

右記のような状況になると、アイテムに付いている印が効果を発揮しなくなる。なお、封印のワナの効果を受けた場合、一度に最大3個の印が封印されてしまう。また、「さび」の印だけは、メッキの巻物を読むことで封印を解除できる。

●印が無効化される状況

- 封印のワナの効果を受ける
- 呪われた状態になる
- 特定の状態変化が起こる
- 優先順位の高い印が付いている

印リスト

剣用 SWORD

方法	印	効果	重ねがけ	ベースのアイテムに印を付けるアイテム	詳細ページ
同種合成	さび	モンスターの攻撃やワナの効果などで、武器が傷む(修正値が下がる)ことがなくなる。	×	こんぼう(※1)	P.286
同種合成	竜	炎系モンスターに与えるダメージが増える。	○	ドラゴンキラー	P.289
同種合成	必	攻撃がかならず敵に当たる。	×	必中の剣	P.290
同種合成	エ	会心の一撃が出る確率が上がる。	○	エリミネーターの斧	P.283
同種合成	デ	会心の一撃が出る確率が上がる。	○	デスストーカーの斧	P.288
同種合成	3	トルネコの正面と斜め前方の計3マスを同時に攻撃する。	×	妖剣かまいたち(※2)	P.292
同種合成	腐	ゾンビ系モンスターに与えるダメージが増える。	○	ゾンビキラー	P.287
同種合成	人形	人形系モンスターに与えるダメージが増える。	○	ドールクラッシャー	P.289
同種合成	悪	悪魔系モンスターに与えるダメージが増える。	○	デーモンバスター	P.288
同種合成	浮	浮遊系モンスターに与えるダメージが増える。	○	ウィンドスピアー	P.283
同種合成	氷	炎系モンスターとようがんまじんに与えるダメージが増える。	○	アイスソード	P.283
同種合成	掘	壁、水晶、氷柱を掘ることができる。黄金のつるはし以外の剣は壊れることがある。	×	つるはし、黄金のつるはし	P.288
同種合成	2回	1回の行動で攻撃を2連続で行なう。	×	はやぶさの剣	P.290
同種合成	奇	攻撃が敵に当たると、トルネコのHPが10ポイント回復する。	×	奇跡の剣	P.285
同種合成	8	トルネコの周囲8マスを同時に攻撃する。	×	キラーヘッド(※2)	P.285
同種合成	盗	倒したモンスターがアイテムを落としやすくなる。	○	ベビーフォーク	P.291
同種合成	封	攻撃が当たった敵を封印状態にする(印の盾も装備したときのみ)。	×	封の剣	P.291
同種合成	如	攻撃が当たるとトルネコが1マスうしろに下がる。	×	如意棒	P.289
同種合成	弾	攻撃が当たったモンスターの持っているアイテムを弾き飛ばすことがある。	○	グレイトソード	P.285
同種合成	-1	攻撃が当たると、剣の修正値が1下がる。	×	さきぼそりの剣	P.286
同種合成	壊	ワナやアイテムなどを壊せる。黄金のつるはし以外の剣は壊れることがある。	×	おおきづち	P.284
同種合成	痛	攻撃が2回はずれると、つぎの攻撃がかならず当たり、しかも会心の一撃になる。	×	スパークソード	P.287
同種合成	爆	爆弾系モンスターに与えるダメージが増える。	○	ボンバーキラー	P.292
同種合成	[illegible]	攻撃が当たった敵の防御力を下げる。	○	ルカナンソード	P.293

方法	印	効果	重ねがけ	ベースのアイテムに印を付けるアイテム	詳細ページ
同種合成	水	水のなかにいる敵に攻撃が当たる。水系モンスターに与えるダメージが増える。	○	オーシャンロッド	P.284
同種合成	G	倒したモンスターがゴールドを落とすことがある。	○	ゴールドウィップ	P.286
同種合成	パ	倒したモンスターがパンを落とすことがある。	○	ブレッドハンド	P.291
同種合成	貫	トルネコの正面2マス先にも攻撃が届く。	×	ストレイトソード(※2)	P.287
同種合成	影	透明状態の敵に与えるダメージが増える。	○	シャドーブレイク	P.286
異種合成	[illegible]	剣の強さが3上がる。	○	ちからの指輪	P.304
異種合成	[illegible]	スライム系モンスターに与えるダメージが増える。	○	ふつうの指輪	P.310
異種合成	罠	剣を空振りすると、トルネコの正面1マスにワナができる。	×	ワナの巻物	P.345
異種合成	雷	敵に与えるダメージが、5ポイント増える。	○	いかずちの杖	P.346
異種合成	縛	攻撃が当たった敵を、かなしばり状態にすることがある。	○	かなしばりの杖	P.348
異種合成	乱	攻撃が当たった敵を、混乱状態にすることがある。	○	メダパニの杖	P.358
異種合成	眠	攻撃が当たった敵を、睡眠状態にすることがある。	○	ラリホーの杖	P.359
異種合成	恐	攻撃が当たった敵を、おびえ状態にすることがある。	○	おびえの杖	P.348
異種合成	鉄	攻撃が当たった敵を、鉄化状態にすることがある。	○	鉄化のたね	P.327
異種合成	ルーラ	攻撃が当たった敵を、同じフロアのほかの部屋へワープさせることがある。	○	ルーラ草	P.331
異種合成	狂	攻撃が当たった敵を、バーサーカー+封印状態にすることがある。	○	バーサーカーのたね	P.328

※1……メッキの巻物を読むことでも付く
※2……ほかの剣には印を付けられない

盾用 ▶▶▶▶SHIELD

方法	印	効果	重ねがけ	ベースのアイテムに印を付けるアイテム	詳細ページ
同種合成	返	敵から受けたダメージの約1/3を跳ね返す。	○	やいばの盾	P.298
同種合成	爆	爆風で受けるダメージを減らす。	○	爆発よけの盾	P.297
同種合成	印	攻撃が当たった敵を封印状態にする(封の剣も装備したときのみ)。	×	印の盾	P.295
同種合成	腹	満腹度の減るペースが速くなる。	○	クロムシールド	P.296
同種合成	さび	モンスターの攻撃やワナの効果などで、盾が傷む(修正値が下がる)ことがなくなる。	×	(※3)	P.343
同種合成	[illegible]	攻撃を受けると、盾の修正値が1下がる。	×	使いすての盾	P.297
異種合成	——	売却価格が10000G、購入価格が20000Gになる。印としては表示されない。	×	きれいな指輪	P.302

※3……メッキの巻物を読むことで付く

指輪用 ▶▶▶▶RING

方法	印	効果	重ねがけ	ベースのアイテムに印を付けるアイテム	詳細ページ
同種合成	通	水路に入れるようになる。	×	通過の指輪	P.305
同種合成	値	ダンジョン内の店で買い物をするときに値引きしてもらえる。	×	値切りの指輪	P.307
同種合成	回復	1回行動するごとにHPが10ポイント回復する。満腹度の減るペースが速くなる。	○	回復の指輪	P.301
同種合成	[illegible]	モンスターの攻撃やワナの効果などで、武器や盾が傷む(修正値が下がる)ことがなくなる。	×	傷みよけの指輪	P.299
同種合成	会心	会心の一撃が出る確率が上がる。	○	会心の指輪	P.301
同種合成	痛	モンスターから受ける攻撃が、特定の確率で痛恨の一撃になる。	○	痛恨の指輪	P.305
同種合成	呪	シャーマンの呪いの言葉を受けても、持ち物が呪われなくなる。	×	呪いよけの指輪	P.307
同種合成	遠	投げたアイテム、撃った矢、転がした大砲の弾などが遠投される。	×	遠投の指輪	P.301
同種合成	幸	敵からダメージを受けると、ダメージ量に応じた経験値が得られる。	○	しあわせの指輪	P.303
同種合成	落	行動したときに、操作キャラクターがアイテムを落とすことがある。	×	たれ流しの指輪	P.304
同種合成	視	フロア内のモンスターの位置が全体マップに表示される(地獄耳状態の効果と同じ)。	×	透視の指輪	P.305
同種合成	乱	混乱状態にならなくなる。	×	混乱よけの指輪	P.302
同種合成	識	拾ったアイテムが自動的に識別される(拾い識別状態の効果と同じ)。	×	インパスの指輪	P.300
同種合成	力	ちからが3上がる。	○	ちからの指輪	P.304
同種合成	毒	毒によってちからが下がらなくなる(ちから下がらず状態の効果と同じ)。	×	毒けしの指輪	P.306
同種合成	眠	睡眠状態にならなくなる(眠らず状態の効果と同じ)。	×	眠らずの指輪	P.307
同種合成	ルーラ	行動したときに、操作キャラクターが同じフロアのほかの部屋にワープすることがある。	×	ルーラの指輪	P.313
同種合成	腹	いくら行動しても満腹度が減らなくなる。	○	ハラヘラズの指輪	P.308
同種合成	[illegible]	出現時から眠っているモンスターを起こさずに行動できるようになる(しのびあし状態の効果と同じ)。	×	とうぞくの指輪	P.305
同種合成	美	(効果なし)	×	きれいな指輪	P.302
同種合成	影	ワナ、透明状態のモンスター、パルプンテの巻物が見えるようになる(めぐすり状態の効果と同じ)。	×	シャドーの指輪	P.304
同種合成	[illegible]	満腹度の減るペースが速くなる。	○	ハラペコの指輪	P.308
同種合成	罠	ワナを踏んでも作動しなくなる。	×	ワナぬけの指輪	P.314
同種合成	人形	人形系モンスターの特殊攻撃を無効化する。敵の連続攻撃を封じる。	×	人形よけの指輪	P.306
同種合成	起	操作キャラクターが部屋に入ると、出現時から眠っているモンスターがかならず起きる。	×	ザメハの指輪	P.303
同種合成	爆	行動したときに、操作キャラクターが爆発することがある(装備した瞬間は確実に爆発)。	×	爆発の指輪	P.307

方法	印	効果	重ねがけ	ベースのアイテムに印を付けるアイテム	詳細ページ
同種合成		最大HPが15ポイント増える。	○	命の指輪	P.300
		盾の強さが10上がる。	○	まもりの指輪	P.312
		満腹度の減るペースが遅くなる。	○	ハラモチの指輪	P.309
		モンスターが吐く炎の息で受けるダメージが半減する。	○	ドラゴンの指輪	P.306
		受けた魔法の効果を無効化する。行動速度が1段階下がる。	×	魔封じの指輪	P.311
		敵の攻撃をかわしやすくなる。行動速度が1段階下がる。	○	見切りの指輪	P.312
		モンスターにアイテムや所持金を盗まれなくなる。	×	ミニデーモンの指輪	P.313
		技系モンスターが使う一部の特殊能力を無効化する。	×	技封じの指輪	P.313
		投げられたアイテムや飛んでくる矢などが、かならずはずれる。	×	みかわしの指輪	P.312
		投げられたアイテムや飛んでくる矢などを、そのまま跳ね返せる。	×	はね返しの指輪	P.308
		投げたアイテムや撃った矢が壁などに当たっても、落ちずに曲がって飛んでいく。	×	まがりの指輪	P.311
		敵の攻撃をかわしやすくなる。炎によるダメージを受けると印は消える。	○	紙一重の指輪	P.302
		投げたアイテムや撃った矢などが、かならずはずれる。	×	へた投げの指輪	P.310
		投げたアイテムや撃った矢が、見えているワナに向かって放物線投げで飛ぶようになる。	×	ワナあての指輪	P.314
		攻撃力が大幅に上がる。ダメージを受けると印は消える。	○	ファイターリング	P.309
		アイテムを投げたり杖を振るときに、操作キャラクターがランダムに向きを変える。	×	ふしぎ投げの指輪	P.310
		投げたアイテムや撃った矢などが、かならず当たる。	×	投げ名人の指輪	P.306
		壁や水路のなかに入れるようになる。行動終了時に壁のなかにいると最大HPの5／6のダメージを受ける。	×	しにがみの指輪	P.303
		モンスターの攻撃によって満腹度が減らなくなる。	×	ハラ守りの指輪	P.309
		敵の攻撃を、操作キャラクターと隣接する別の敵に受け流す。1回につき満腹度が10減少。	×	うけながしの指輪	P.300
		石像から受ける効果を無効化する。	×	石像よけの指輪	P.304

共通

方法	印	効果	重ねがけ	ベースのアイテムに印を付けるアイテム	詳細ページ
異種合成	—	ベースとなったアイテムの印数が1増える。	—	白紙の巻物	P.339

アイテム完全リスト

★リストの見かた★

剣 ❶ SWORD

トルネコが装備できる武器。強さだけでなく特性も考えて、利用する剣を選んでいこう。

【投げ当てたときの効果】通常攻撃と同じダメージを与える(ポポロだと2ダメージを与える)。
【識別状況】名前は識別ずみ、修正値は未識別になる。装備するとすべて識別される。❷
【祝福】通常攻撃のダメージが1.5倍になる。投げ当てると会心の一撃になる(ポポロだと2ダメージ)。
【呪い】特性と印の効果が無効化される。装備からはずせない。投げ当てると2ダメージを与える。

アイスソード ❸ SWORD

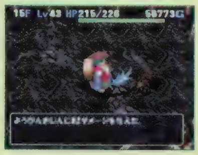
❹

買値	10000 ❻	入手方法	●ダンジョンで手に入る(エンディング後のみ) ❾
売値	2000 ❼		
重さ	❽		

強さ ❺:10　修正値上限:+99　印数:1

特性 炎系モンスターとようがんまじんに対する通常攻撃のダメージが約1.5倍になる。❿ ただし、はりせんもぐらタイプには、通常どおり2ダメージになる。
合成で付く印【氷】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、ダメージがさらに増える(2個で約2.25倍、3個で約2.75倍、4個で約3.5倍)。
※「竜」の印と組み合わせた場合は、ダメージの倍率がさらに増える

豆知識
●強さの数値が高いので、主力武器としても使える ⓫


←ドラゴンキラーとのちがいは、効果がある相手とダメージの倍率。

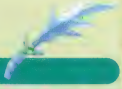
❶ **系統名**……アイテムの系統と、表示されるアイコン。
❷ **系統ごとの特徴**……その系統に共通する特徴。投げ当てたときの効果、識別状況、祝福&呪い状態での効果などを解説している。
❸ **名前**……アイテムの名前。
❹ **CG**……装備したときに見ることができる外見。剣、爪、盾のみ掲載している。
❺ **各種データ**……アイテムごとに設定されているデータ。系統によって記載されている内容が異なる。
●**強さ**…種類ごとに設定されている強さの基本値。剣、爪、盾、矢、石に記載。なお、矢と石の強さは、画面上で確認することができないが、記載した強さの数値をもとにして、与えるダメージが決まる。
●**修正値上限**…種類ごとに決まっている修正値の上限。剣、爪、盾に記載。
●**印数**…種類ごとに設定されている印数の初期値。剣、盾、指輪に記載。
●**満腹度の回復量**…食べたときに回復する満腹度の量。食料に記載。
●**使いかた**…効果を発揮させるための使用方法。巻物に記載。
●**効果範囲**…効果がおよぶ範囲。巻物に記載。なお、効果範囲が「選んだアイテム1個」の場合は、足元にあるアイテムも選べるが、壺のなかに入っているアイテムは選べない。
●**コマンド**…選んだときに表示されるコマンド。壺に記載。
❻ **買値**……店から購入するときの価格。
❼ **売値**……店に売却するときの価格。
❽ **重さ**……そのアイテムの重さ。体重じまん大会にのみ関係している(→P.10)。
❾ **入手方法**……手に入れる方法。ダンジョン内でのくわしい入手方法については「ダンジョン別アイテム出現逆引きリスト」を参照(→P.370)。
❿ **解説**……そのアイテムに関する解説。特性、効果、合成で付く印、異種合成で付く印などの項目ごとにわけて説明している。なお、攻撃力の倍率やHPの割合などの計算によって小数点以下の端数が出た場合は、基本的に切り捨てられる。
⓫ **豆知識**……そのアイテムを活用するために知っておくと便利な情報。

剣 SWORD

トルネコが装備できる武器。強さだけでなく特性も考えて、利用する剣を選んでいこう。

【投げ当てたときの効果】通常攻撃と同じダメージを与える(ポポロだと2ダメージを与える)。
【識別状況】名前は識別ずみ、修正値は未識別になる。装備するとすべて識別される。
【祝福】通常攻撃のダメージが1.5倍になる。投げ当てると会心の一撃になる(ポポロだと2ダメージ)。
【呪い】特性と印の効果が無効化される。装備からはずせない。投げ当てると2ダメージを与える。

アイスソード SWORD



強さ：10　修正値上限：+99　印数：1

買値	10000	入手方法	●ダンジョンで手に入る(エンディング後のみ)
売値	2000		
重さ	90		

特性 炎系モンスターとようがんまじんに対する通常攻撃のダメージが約1.75倍になる。ただし、はりせんもぐらタイプには、通常どおり2ダメージになる。
合成で付く印【氷】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、ダメージがさらに増える(2個で約2.25倍、3個で約2.75倍、4個で約3.5倍)。
※「竜」の印と組み合わせた場合は、ダメージの倍率がさらに増える

豆知識
●強さの数値が高いので、主力武器としても使える

⬅ドラゴンキラーとのちがいは、効果がある相手とダメージの倍率。

ウィンドスピアー SWORD

強さ：4　修正値上限：+99　印数：4

買値	5000	入手方法	●ダンジョンで手に入る
売値	2500		
重さ	85		

特性 浮遊系モンスターに対する通常攻撃のダメージが約1.75倍になる。
合成で付く印【浮】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、ダメージがさらに増える(2個で約2.25倍、3個で約2.75倍、4個で約3.5倍)。

エリミネーターの斧 SWORD

強さ：7　修正値上限：+99　印数：3

買値	9000	入手方法	●封印の洞くつ内の店で買う(81～99Fのみ) ●グレートバレイナ城で拾う
売値	4000		
重さ	100		

特性 会心の一撃が、通常よりも高い確率で出る。
合成で付く印【エ】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、会心の一撃の出る確率がさらに高くなる。

豆知識
●剣の「エ」「デ」の印や、指輪の「会心」の印の個数を増やせば、会心の一撃が出る確率を100%にできる

⬅会心の一撃になると、ダメージが通常の1.5倍に増える。重ねがけをして確率を上げよう。

黄金（おう ごん）のつるはし
SWORD

強さ：7　修正値上限：+99　印数：5

買値	16000
売値	8000
重さ	250

入手方法
●異世界の迷宮98Fの宝物部屋で拾う

特性 黄金シリーズのひとつ。空振りすると、正面1マスにある壁（水晶と氷柱を含む）を掘れる。つるはしとちがって、何回壁を掘っても壊れない。

※斜め向きには掘れない
※「壊」の印を付けてワナなどを壊しても、この武器は壊れない
※入手時に、ひとくいばこが化けていることはない

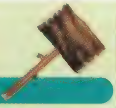
合成で付く印【掘】効果は、特性の欄に記したものと同じ。ただし、別の剣に合成した場合は、何度壁を掘っても壊れない能力が失われてしまう。重ねがけはできない。

※「如」の印と組み合わせた場合は、壁を掘ってから1マス後退する

豆知識
●おおきづちを合成すれば、障害物を壊すための武器が作れる
●印数が多いので、強力な印を組み合わせることができる

⬅何度でも使えるつるはしとして活用できる。まちがっても別の武器に合成しないこと。

おおきづち
SWORD



強さ：3　修正値上限：+99　印数：2

買値	1500
売値	750
重さ	145

入手方法
●ダンジョンで手に入る

特性 空振りすると、正面1マスにある見えているワナ、アイテム、ゾンビ系モンスターが落とした墓、水晶、石像、ツルツル床、トゲトゲ床を壊せる（石像も一撃で壊すことが可能）。ワナなどを10～20回壊すと、この武器は壊れてなくなってしまう。

※水のなかに落ちているアイテムは壊せない
※壁に埋まっているアイテムは、壁のなかに入れる能力があるときのみ壊せる
※店の商品を壊しても、代金は請求されない

合成で付く印【壊】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。ワナなどを壊せる回数は、「掘」の印の効果で壁を掘れる回数と共通なため、同じ武器で壁を掘ると、そのぶんだけワナなどを壊せる回数が減る。

※「罠」の印と組み合わせた場合は、ワナなど（石像をのぞく）を壊した直後に新しくワナを作る
※「3」「8」「貫」の各印と組み合わせた場合は、敵や石像を攻撃しなかったときにかぎり、ワナなどを壊せる

⬅必要のない石像を手早く壊したいときに装備するといい。

オーシャンロッド
SWORD

強さ：5　修正値上限：+99　印数：3

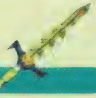
買値	2800
売値	1400
重さ	130

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●海底の家（海竜の聖火入手前）で買う

特性 水系モンスターに対する通常攻撃のダメージが約1.75倍になる。水のなかにいる敵を攻撃できる。

合成で付く印【水】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、ダメージがさらに増える（2個で約2.25倍、3個で約2.75倍、4個で約3.5倍）。

奇跡の剣 SWORD



強さ：3　修正値上限：+99　印数：1

買値	売値	重さ	入手方法
15000	7500	90	●不思議の宝物庫80Fの宝物部屋で拾う

特性 敵に通常攻撃が当たるたびに、トルネコのHPが10ポイント回復する。

合成で付く印 【奇】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

豆知識
●敵に複数回当たる剣（妖剣かまいたち、キラーヘッド、ストレイトソード、はやぶさの剣）に合成すれば、一度に回復するHPの量を増やせる

キラーヘッド SWORD

強さ：10　修正値上限：+50　印数：1

買値	売値	重さ	入手方法
10000	5000	85	●ダンジョンで手に入る（封印の洞くつのみ）

特性 周囲8マスにいる敵や石像を一度に攻撃できる。攻撃する順番は、トルネコの左うしろのマスから反時計まわり。壁の角を越えて攻撃できる。
※変身状態のあいだは効果が発生しない
※この剣を合成のベースにすることはできるが、別の剣には合成できない

合成で付く印 【8】効果は、特性の欄に記したものと同じ。
※「堀」「壊」「罠」の各印と組み合わせた場合は、敵や石像を攻撃しなかったときにかぎり、正面1マスにそれぞれの効果が発生する
※「如」の印と組み合わせた場合は、8マスに攻撃したあと、最後に攻撃が当たった敵と反対の方向へ1マス後退する

豆知識
●壁の角を利用すれば、敵が攻撃してこない位置から相手にダメージを与えていける
●強さの数値が高いので、主力武器としても使える

金の剣 SWORD

強さ：3　修正値上限：+99　印数：4

買値	売値	重さ	入手方法
3000	1500	140	●ダンジョンで手に入る

特性 とくになし。

合成で付く印 （なし）

豆知識
●強さのわりには売値が高い

グレイトソード SWORD

強さ：20　修正値上限：+99　印数：1

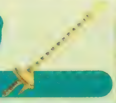
買値	売値	重さ	入手方法
5500	2000	251	●ダンジョンで手に入る（異世界の迷宮のみ）

特性 アイテムを持っているモンスターに通常攻撃を当てると、そのアイテムを弾き飛ばすことがある。弾き飛んだアイテムは、トルネコから見て敵のいる方向へ飛んでいき、投げたときと同じ性質を持つ。
※遠投の指輪を装備している場合や、トルネコもしくは敵が遠投の石像の効果を受けている場合は、弾き飛ばされたアイテムが遠投される

合成で付く印 【弾】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、アイテムを弾き飛ばす確率が上がる。

豆知識
●アイテムを合成するモンスターに飲みこませたものを取り出すときに利用できる
●強さの数値が高いので、主力武器としても使える

ゴールドウィップ
SWORD



強さ：10　修正値上限：+99　印数：2

買値	10000
売値	5000
重さ	90

入手方法
●カジノのコイン40000枚と交換する

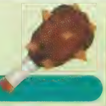
特性 アイテムを持っていないモンスターを通常攻撃で倒すと、そのフロアに落ちている可能性がある金額のゴールドを落とすことがある。
※敵がパンの石像やゴールドの石像の効果を受けている場合は、石像の効果が優先される

合成で付く印 【G】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、ゴールドを落とす確率が上がる。

※「パン」「盗」の各印と組み合わせた場合は、それぞれの印の個数によって、敵が落とすアイテムが決まる(→P.277)

豆知識
●強さの数値が高いので、主力武器としても使える

こんぼう
SWORD



強さ：2　修正値上限：+99　印数：2

買値	1000
売値	500
重さ	100

入手方法
●ダンジョンで手に入る(エンディング後のみ)
●グレートバレイナ城下町で買う

特性 武器が傷まず、修正値が下がらない。

合成で付く印 【さび】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

※「－1」の印と組み合わせた場合は、その印の効果によって修正値が下がってしまう

さきぼそりの剣(けん)
SWORD

強さ：35　修正値上限：+99　印数：1

買値	1000
売値	500
重さ	300

入手方法
●ダンジョンで手に入る

特性 敵に通常攻撃が当たるたびに、修正値が1下がる。

合成で付く印 【－1】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。
※「さび」の印と組み合わせたり、傷みよけの指輪を装備していても、修正値が下がるのを防ぐことはできない

豆知識
●封印のワナの効果を受けたり呪われたりすることで、修正値が下がらない状態にできる
●弱化のワナの効果を受ければ、マイナスになった修正値を一時的にゼロにもどせる

シャドーブレイク
SWORD

強さ：12　修正値上限：+99　印数：4

買値	20000
売値	5000
重さ	101

入手方法
●海底の家で買う(海竜の聖火が灯っているあいだのみ)

特性 透明状態のモンスターに対する通常攻撃のダメージが約1.75倍になる。

合成で付く印 【影】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、ダメージがさらに増える(2個で約2.25倍、3個で約2.75倍、4個で約3.5倍)。

豆知識
●強さの数値が高いので、主力武器としても使える

ストレイトソード
SWORD

強さ：2　修正値上限：+50　印数：3

買値	30000	入手方法
売値	15000	●不思議の宝物庫75Fの宝物部屋で拾う
重さ	90	

特性 正面2マス先にいる敵や石像にも攻撃できる。攻撃する順番は、1マス先→2マス先。壁の角や壁を越えて攻撃することはできない。
※壁のなかに入れる能力がある場合は、壁の角や壁を越えて攻撃できる
※変身状態のあいだは効果が発生しない
※この剣を合成のベースにすることはできるが、別の剣には合成できない

合成で付く印【貫】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

※「堀」「壊」「罠」の各印と組み合わせた場合は、敵や石像を攻撃しなかったときにかぎり、正面1マスだけにそれぞれの効果が発生する
※「如」の印と組み合わせた場合は、2マス先まで攻撃したあとに1マス後退する。2マス先にしか壁、水晶、氷柱がない状況で、敵や石像に攻撃が当たらなかったときは、後退しない

豆知識
●しにがみの指輪を装備すれば、壁の向こう側にいる敵を攻撃できる

スパークソード
SWORD

強さ：4　修正値上限：+99　印数：2

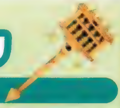
買値	4000	入手方法
売値	2000	●ダンジョンで手に入る(エンディング後のみ) ●カジノのコイン20000枚と交換する
重さ	120	

特性 通常攻撃が2回はずれるたびに、剣にちからがみなぎり、つぎの通常攻撃がかならず当たるうえ会心の一撃になる。
※剣が呪われたり別の剣に合成した場合は、はずれた回数のカウントがゼロにもどる
※ちからがみなぎっていないあいだも、通常の確率で会心の一撃が発生する

合成で付く印【輝】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

豆知識
●攻撃が当たりにくいモンスターと戦うときに活用できる

せいぎのそろばん
SWORD



強さ：17　修正値上限：+99　印数：3

買値	10000	入手方法
売値	5000	●ダンジョンで手に入る(エンディング後のみ)
重さ	110	

特性 とくになし。

合成で付く印（なし）

ゾンビキラー
SWORD

強さ：5　修正値上限：+99　印数：6

買値	8000	入手方法
売値	4000	●ダンジョンで手に入る
重さ	130	

特性 ゾンビ系モンスターに対する通常攻撃のダメージが約1.75倍になる。

合成で付く印【屍】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、ダメージがさらに増える(2個で約2.25倍、3個で約2.75倍、4個で約3.5倍)。

豆知識
●印数が多いので、強力な印を組み合わせることができる

つるはし
SWORD

強さ：2　修正値上限：+99　印数：2

買値	1000
売値	500
重さ	150

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る
- ●海竜の灯台で買う

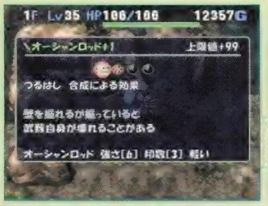
特性 空振りすると、正面1マスにある壁（水晶と氷柱を含む）を掘れる。10～20回掘ると、この武器は壊れてなくなってしまう。

※斜め向きには掘れない

合成で付く印 【掘】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。壁を掘れる回数は、「壊」の印の効果でワナなどを壊せる回数と共通なため、同じ武器でワナなどを壊すと、そのぶんだけ壁を掘れる回数が減る。

※「如」の印と組み合わせた場合は、壁を掘ってから1マス後退する

※「3」「8」「貫」の各印と組み合わせた場合は、敵や石像を攻撃しなかったときにかぎり、正面1マスにある壁を掘れる



←別の武器に合成すると、その武器が壊れてしまう可能性があるので、十分に注意しよう。

デーモンバスター
SWORD

強さ：8　修正値上限：+99　印数：1

買値	6000
売値	3000
重さ	120

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る

特性 悪魔系モンスターに対する通常攻撃のダメージが約1.75倍になる。

合成で付く印 【悪】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、ダメージがさらに増える（2個で約2.25倍、3個で約2.75倍、4個で約3.5倍）。

豆知識
- ●強さの数値が高いので、主力武器としても使える

デスストーカーの斧（おの）
SWORD

強さ：9　修正値上限：+99　印数：3

買値	9500
売値	4000
重さ	100

入手方法
- ●デスストーカーに落とさせる

特性 会心の一撃が、通常よりも高い確率で出る。

合成で付く印 【デ】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、会心の一撃の出る確率がさらに高くなる。

豆知識
- ●剣の「エ」「デ」の印や、指輪の「会心」の印の個数を増やせば、会心の一撃が出る確率を100％にできる
- ●強さの数値が高いので、主力武器としても使える

鉄（てつ）の斧（おの）
SWORD

強さ：6　修正値上限：+99　印数：6

買値	1200
売値	600
重さ	130

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る
- ●神殿の小部屋、海底山地の休けい所、グレートバレイナ城下町で買う

特性 とくになし。

合成で付く印 （なし）

豆知識
- ●印数が多いので、強力な印を組み合わせることができる

銅の剣（どうのつるぎ）

SWORD

強さ：4　修正値上限：+99　印数：5

買値	400	入手方法：●ダンジョンで手に入る
売値	200	
重さ	120	

特性 とくになし。

合成で付く印 （なし）

豆知識

●印数が多いので、強力な印を組み合わせることができる

ドールクラッシャー

SWORD

強さ：6　修正値上限：+99　印数：4

買値	7500	入手方法：●ダンジョンで手に入る
売値	3000	
重さ	105	

特性 人形系モンスターに対する通常攻撃のダメージが約1.75倍になる。

合成で付く印 【人形】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、ダメージがさらに増える（2個で約2.25倍、3個で約2.75倍、4個で約3.5倍）。

ドラゴンキラー

SWORD

強さ：12　修正値上限：+99　印数：4

買値	8000	入手方法：●ダンジョンで手に入る
売値	4000	
重さ	100	

特性 炎系モンスターに対する通常攻撃のダメージが約1.35倍になる。ただし、はりせんもぐらタイプには、通常どおり2ダメージになる。

合成で付く印 【竜】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、ダメージがさらに増える（2個で約1.75倍、3個で約2.1倍、4個で約2.45倍）。

※「氷」の印と組み合わせた場合は、ダメージの倍率がさらに増える

豆知識

●強さの数値が高いので、主力武器としても使える

如意棒（にょいぼう）

SWORD

強さ：4　修正値上限：+99　印数：4

買値	13500	入手方法：●ちいさなメダル10枚と交換する
売値	6500	
重さ	100	

特性 敵や石像に通常攻撃が当たったり、正面1マスに壁、水晶、氷柱がある場所で空振りすると、トルネコが1マス後退する。

※敵が鉄化状態や氷結状態のときでも、攻撃が当たったと見なされる

※トルネコの1マスうしろに何かがあった場合は、吹き飛ばされたときと同じ状況になる（→P.355）

合成で付く印 【如】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

※「掘」の印と組み合わせた場合は、壁を掘ってから後退する

※「3」「8」の各印と組み合わせた場合は、3方向もしくは8方向に攻撃したあと、最後に攻撃が当たった敵と反対の方向へ後退する

※「貫」の印と組み合わせた場合は、2マス先まで攻撃したあとに1マス後退する。2マス先にしか壁、水晶、氷柱がない状況で、敵や石像に攻撃が当たらなかったときは、後退しない

豆知識

●攻撃しつつ自動的に後退することで、攻撃を受けずに敵を倒せる

●後退して水路や谷に落ちれば、わざとワープできる

鋼鉄(はがね)の剣(つるぎ) SWORD

強さ：10　修正値上限：+99　印数：3

買値	1800
売値	900
重さ	135

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 海竜の灯台、グレートバレイナ城下町で買う

特性 とくになし。

合成で付く印 （なし）

豆知識
- エンディング前に拾える剣のなかでは、強さの数値がもっとも高い

はぐれメタルの剣(けん) SWORD

強さ：14　修正値上限：+99　印数：4

買値	5000
売値	2500
重さ	100

入手方法
- ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）

特性 とくになし。

合成で付く印 （なし）

豆知識
- 異世界の迷宮以外のダンジョンで拾える剣のなかでは、強さの数値がもっとも高い

はやぶさの剣(けん) SWORD

強さ：9　修正値上限：+99　印数：1

買値	20000
売値	10000
重さ	145

入手方法
- 不思議の宝物庫85Fの宝物部屋で拾う

特性 1回の行動で連続して通常攻撃を行なう。敵がいない場所で空振りしても、剣を2回振る。

合成で付く印 【2回】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

※「縛」「鉄」「眠」の各印と組み合わせた場合は、じごくのよろいやメタルキングに最初の攻撃を跳ね返されて、かなしばり、鉄化、睡眠のいずれかの状態になると、その時点で攻撃が終わる

豆知識
- 強さの数値が高いので、主力武器としても使える

←この剣を装備してメタルハンターに変身すれば、1回の行動で6連続攻撃ができるのだ。

必中(ひっちゅう)の剣(けん) SWORD

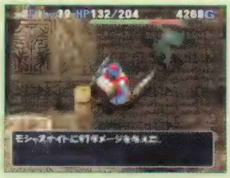
強さ：1　修正値上限：+99　印数：1

買値	15000
売値	2400
重さ	81

入手方法
- ダンジョンで手に入る（封印の洞くつ1～99Fと、異世界の迷宮76～99Fのみ）

特性 通常攻撃が確実に当たる。からぶり状態やへっぴりごし状態になっているときや、条件を満たさないと攻撃が当たらないモンスター（コロヒーローなど）に変身しているときでも、攻撃がはずれることがない。

合成で付く印 【必】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。



←どんな状況でも通常攻撃が当たる。主力とする武器には、ぜひこの印を付けておきたい。

封(ふう)の剣(けん) SWORD

強さ：5　修正値上限：+99　印数：6

買値	15000	入手方法：●異世界の迷宮90Fの宝物部屋で拾う
売値	7500	
重さ	100	

特性 印の盾と同時に装備しているときにかぎり、通常攻撃が当たった敵を封印状態にする。印の盾を装備していない場合は、特性のない通常の剣として機能する。

※封印状態にしたモンスターや仲間キャラクターは、特殊能力が封じられる

※右記のモンスターは、封印状態にならない

※じごくのよろいやメタルキングに攻撃を跳ね返されても、トルネコは封印状態にならない

合成で付く印【封】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

※攻撃対象に状態変化を起こさせる印と組み合わせた場合は、封印状態にするタイミングが、つねにほかの状態変化よりもあとになる(→P.277)

豆知識

●印数が多いので、強力な印を組み合わせることができる

■封印状態にならないモンスター

- ●マドハンド
- ●ブラッドハンド
- ●ガニラス
- ●じごくのハサミ
- ●ぐんたいガニ
- ●アイアンタートル
- ●ランドアーマー
- ●バーサーカー
- ●ひょうがまじん
- ●ようがんまじん
- ●ジャスティス兄

⬅印の盾(または「印」の印が付いている盾)と同時に装備しないと、効果が発揮されない。

ブレッドハンド SWORD

強さ：2　修正値上限：+99　印数：1

買値	3000	入手方法：●カジノのコイン60000枚と交換する
売値	1500	
重さ	102	

特性 アイテムを持っていないモンスターを通常攻撃で倒すと、パンを落とすことがある。

※敵がパンの石像やゴールドの石像の効果を受けている場合は、石像の効果が優先される

合成で付く印【パン】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、パンを落とす確率が上がる。

※「G」「盗」の各印と組み合わせた場合は、それぞれの印の個数によって、敵が落とすアイテムが決まる(→P.277)

ベビーフォーク SWORD

強さ：1　修正値上限：+99　印数：3

買値	15000	入手方法：●封印の洞くつ内の店で買う(41〜99Fのみ)
売値	5000	
重さ	90	

特性 アイテムを持っていないモンスターを通常攻撃で倒すと、そのモンスターが本来落とす可能性があるアイテム(通常だとアイテムを持っていないモンスターの場合は、フロアに落ちている可能性があるアイテム)を落とすことがある。

※敵がパンの石像やゴールドの石像の効果を受けている場合は、石像の効果が優先される

合成で付く印【盗】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、アイテムを落とす確率が上がる。

※「G」「パン」の各印と組み合わせた場合は、それぞれの印の個数によって、敵が落とすアイテムが決まる(→P.277)

ボンバーキラー SWORD

強さ：5　修正値上限：+99　印数：2

買値	8000
売値	4000
重さ	100

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- グレートバレイナ城下町で買う

特性 爆弾系モンスターに対する通常攻撃のダメージが約1.75倍になる。

合成で付く印【爆】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、ダメージがさらに増える(2個で約2.25倍、3個で約2.75倍、4個で約3.5倍)。

魔法の剣（まほうのつるぎ） SWORD

強さ：5　修正値上限：+99　印数：6

買値	1200
売値	600
重さ	195

入手方法
- マダム・グラコスのバザーで買う

特性 とくになし。

合成で付く印 (なし)

豆知識
- 印数が多いので、強力な印を組み合わせることができる

メタルキングの剣（けん） SWORD

強さ：30　修正値上限：+99　印数：10

買値	14000
売値	7000
重さ	100

入手方法
- ちいさなメダル40枚と交換する

特性 とくになし。

合成で付く印 (なし)

豆知識
- 強さの数値が高いので、主力武器として使える
- 剣のなかでは印数がもっとも多い

妖剣かまいたち（ようけん） SWORD

強さ：5　修正値上限：+50　印数：2

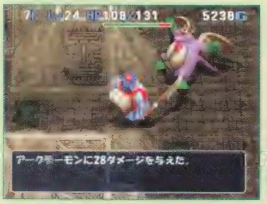
買値	5000
売値	2500
重さ	90

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- ちいさなメダル5枚と交換する

特性 前方3方向にいる敵や石像を一度に攻撃できる。攻撃する順番は、右前→正面→左前。壁の角を越えて攻撃できる。

※変身状態のあいだは効果が発生しない

※この剣を合成のベースにすることはできるが、別の剣には合成できない



⬅敵が近づいてきたときは、壁の角を利用して、敵と隣接する前に攻撃を仕掛けよう。

合成で付く印【3】効果は、特性の欄に記したものと同じ。

※「堀」「壊」「罠」の各印と組み合わせた場合は、敵や石像を攻撃しなかったときにかぎり、正面1マスにそれぞれの効果が発生する

※「如」の印と組み合わせた場合は、3方向に攻撃したあと、最後に攻撃が当たった敵と反対の方向へ1マス後退する

豆知識
- 壁の角を利用すれば、敵が攻撃してこない位置から相手にダメージを与えていける

ライフドレイン
SWORD

強さ：1　修正値上限：+98　印数：7

買値	10000	入手方法	●ダンジョンで手に入る(封印の洞くつ41～99Fと、異世界の迷宮76～99Fのみ)
売値	1000		
重さ	100		

特性 通常攻撃が当たった敵に対してHPを1にするだけのダメージを与え、ダメージの量と同じ数値だけ武器の修正値が上がる。空振りしたりサビのワナの効果を受けると、修正値が1下がる(マイナスにはならない)。修正値が＋99以上になると、武器が壊れてなくなってしまう。

※HPが1の敵に攻撃しても、ダメージを与えられない
※通常攻撃で1～2ダメージしか受けないモンスターには、1～2ダメージになる
※変身状態のときに固定ダメージを与える攻撃を行なった場合は、規定の固定ダメージになる
※右記のモンスターへの変身状態のときに特技を空振りした場合は、修正値が下がらない
※バイキルトの巻物やパルプンテの巻物を読んでも、修正値は＋99以上にならない
※封印のワナの効果を受けても、能力が封じられない
※この剣を合成のベースにすることはできるが、別の剣には合成できない

合成で付く印 (なし)

※いかずちの杖との異種合成で「雷」の印を付けても、「雷」の効果は発生しない

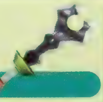
豆知識

●HPと防御力が高いモンスターに対して大ダメージを与えられる
●修正値がゼロのときに、HPが100以上の敵を攻撃すると一撃で壊れてしまう
●修正値をある程度上げたあとに呪われることで、それ以上は修正値が上がらない状態にできる

■変身状態で特技を空振りしても ライフドレインの修正値が下がらない種族

●グレイトマーマン	●ギガンテス
●シャドーナイト	●さつじんき
●フライングデビル	●エリミネーター
●ランガー	●デストーカー

ルカナンソード
SWORD



強さ：3　修正値上限：+99　印数：2

買値	10000	入手方法	●ダンジョンで手に入る(エンディング後のみ)
売値	5000		
重さ	140		

特性 通常攻撃が当たった敵の防御力を魔法の効果で下げる。

※魔法の効果なので、マホトーンの効果などで無効化されたり、2ダメージに変えられる場合がある

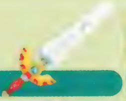
合成で付く印 【ルカナン】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、一度に下げる防御力の量が大きくなる(2個だと変化なし、3～4個で2倍になる)。

※攻撃対象に状態変化を起こさせる印と組み合わせた場合は、防御力を下げるタイミングが、つねにほかの状態変化よりも先になる(→P.277)

豆知識

●はやぶさの剣に合成すれば、防御力を下げる回数を増やせる
●防御力が高いモンスターと戦うときに活用できる

ロトの剣(つるぎ)
SWORD



強さ：50　修正値上限：+99　印数：5

買値	40000	入手方法	●封印の洞くつの宝物部屋で拾う
売値	20000		
重さ	100		

特性 とくになし。

合成で付く印 (なし)

豆知識

●剣のなかでは強さの数値がもっとも高い

爪 CLAW

ポポロが装備できる武器。倒したモンスターが仲間になる確率が、種類ごとに異なる。

【投げ当てたときの効果】通常攻撃と同じダメージを与える(トルネコだと2ダメージを与える)。
【識別状況】名前は識別ずみ、修正値は未識別になる。装備するとすべて識別される。
【祝福】通常攻撃のダメージが1.5倍になる。投げ当てると会心の一撃になる(トルネコだと2ダメージ)。
【呪い】特性が無効化される。装備からはずせない。投げ当てると2ダメージを与える。

うみどりの爪(つめ) CLAW

強さ:1　修正値上限:+99

買値	2500	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●バリナボの村でもらう ●謎の商人(ポポロ操作時)、マダム・グラコスのバザーで買う ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	1200		
重さ	100		

特性 倒したモンスターが仲間になる確率は低め。

豆知識
●爪のなかで唯一、ダンジョン内で拾える

エレファントクロウ CLAW

強さ:4　修正値上限:+99

買値	10000	入手方法	●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	5000		
重さ	100		

特性 倒したモンスターが仲間にならない。

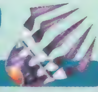
銀(ぎん)の爪(つめ) CLAW

強さ:2　修正値上限:+99

買値	20000	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●マダム・グラコスのバザーで買う ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	10000		
重さ	100		

特性 水系モンスターに対する通常攻撃のダメージが約1.75倍になる。水のなかにいる敵を攻撃できる。倒したモンスターが仲間になる確率はやや高め。

クロウアンドレア CLAW

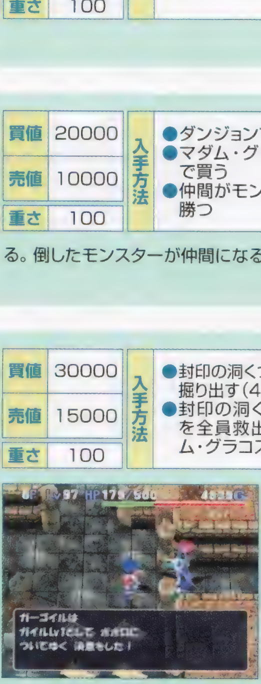


強さ:5　修正値上限:+99

買値	30000	入手方法	●封印の洞くつで壁のなかから掘り出す(41~99Fのみ) ●封印の洞くつでプチット族を全員救出したあと、マダム・グラコスと話す
売値	15000		
重さ	100		

特性 倒したモンスターが仲間になる確率はかなり高め。

豆知識
●爪のなかでは、強さの数値やモンスターが仲間になる確率がもっとも高い
●仲間になりにくいモンスターを倒すときに装備していれば、仲間になる確率を上げることができる



⬅モンスターのなかには、この爪を装備していないと仲間にできない種族もいる。

ゴールドクロウ CLAW

強さ：3　修正値上限：+99

買値	5000
売値	2500
重さ	100

入手方法
●化石のほら穴で壁のなかから掘り出す

特性 倒したモンスターが仲間になる確率は高め。

盾 SHIELD

トルネコが装備できる防具。きれいな指輪を合成すると、売値が10000Gになる。

【投げ当てたときの効果】2ダメージを与える。
【識別状況】名前は識別ずみ、修正値は未識別になる。装備するとすべて識別される。
【祝福】防御力が1.5倍になる。
【呪い】特性と印の効果が無効化される。装備からはずせない。

印の盾（いんのたて） SHIELD

強さ：5　修正値上限：+99　印数：4

買値	15000
売値	7500
重さ	150

入手方法
●封印の洞くつ80Fの宝物部屋で拾う
●プチットの村で拾う（たからの地図の説明を読んでいたときのみ）

特性 封の剣と同時に装備しているときにかぎり、通常攻撃が当たった敵を封印状態にする。封の剣を装備していない場合は、特性のない通常の盾として機能する。
※詳細は封の剣を参照（→P.291）

合成で付く印 【印】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

※攻撃対象に状態変化を起こさせる印と組み合わせた場合は、封印状態にするタイミングが、つねにほかの状態変化よりもあとになる（→P.277）

豆知識
●印数が多いので、有用な印を組み合わせることができる

黄金の盾（おうごんのたて） SHIELD

強さ：25　修正値上限：+99　印数：3

買値	30000
売値	15000
重さ	200

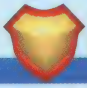
入手方法
●封印の洞くつ90Fの宝物部屋で拾う

特性 黄金シリーズのひとつ。特別な能力はない。
※入手時に、ひとくいばこが化けていることはない

合成で付く印 （なし）

豆知識
●強さの数値が高いので、主力の盾として使える

木の盾（きのたて） SHIELD



強さ：3　修正値上限：+99　印数：6

買値	1000
売値	500
重さ	81

入手方法
●ダンジョンで手に入る

特性 とくになし。

合成で付く印 （なし）

豆知識
●盾のなかでは印数がもっとも多い

クロムシールド SHIELD

強さ：20　修正値上限：+99　印数：2

買値	5000
売値	2500
重さ	250

入手方法
●ダンジョンで手に入る

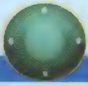
特性 満腹度の減るペースが、通常の2倍になる。
※回復の指輪、ハラヘラズの指輪、ハラペコの指輪、ハラモチの指輪を装備している場合は、満腹度の減るペースが変化する(→P.277)

合成で付く印 【腹倍】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、満腹度の減るペースがさらに早くなる(→P.277)。

豆知識
●エンディング前に拾える盾のなかでは、強さの数値がもっとも高い
●呪われたり封印のワナの効果を受けたりすることで、満腹度の減るペースが早くならない状態にできる

←強さの数値は高いものの、満腹度が減りやすくなるのが難点。ハラモチの指輪などの効果で相殺しよう。

こうらの盾(たて) SHIELD



強さ：7　修正値上限：+99　印数：4

買値	1800
売値	900
重さ	90

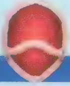
入手方法
●ダンジョンで手に入る

特性 とくになし。

合成で付く印 (なし)

豆知識
●印数が多いので、有用な印を組み合わせることができる

真紅(しんく)の盾(たて) SHIELD



強さ：13　修正値上限：+99　印数：4

買値	2400
売値	1200
重さ	85

入手方法
●ダンジョンで手に入る

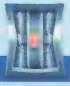
特性 とくになし。

合成で付く印 (なし)

豆知識
●印数が多いので、有用な印を組み合わせることができる

←物語中盤で拾える。強さの数値が高く、印数も多いので、ぜひ入手しておきたい。

青銅(せいどう)の盾(たて) SHIELD



強さ：5　修正値上限：+99　印数：4

買値	1200
売値	600
重さ	85

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●海底の家(海竜の聖火入手前)、神殿の小部屋、海底山地の休けい所で買う

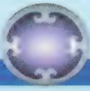
特性 とくになし。

合成で付く印 (なし)

豆知識
●印数が多いので、有用な印を組み合わせることができる

使(つか)いすての盾(たて)

SHIELD

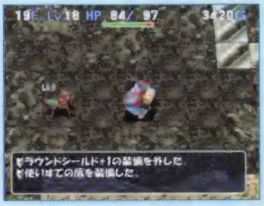


買値	2000
売値	1000
重さ	310

入手方法
●ダンジョンで手に入る

強さ：30　修正値上限：+99　印数：1

特性 隣接攻撃やアイテム、炎の息などでダメージを受けるたびに、修正値が1下がる。



⬅強敵と戦うときにだけ装備するなど、なるべく修正値が下がらないように工夫しよう。

合成で付く印【捨】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

※「さび」の印と組み合わせたり、傷みよけの指輪を装備していても、修正値が下がるのを防ぐことはできない

豆知識

●封印のワナの効果を受けたり呪われたりすることで、修正値が下がらない状態にできる

●弱化のワナの効果を受ければ、マイナスになった修正値を一時的にゼロにもどせる

鋼鉄(はがね)の盾(たて)

SHIELD

買値	3000
売値	1500
重さ	85

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●グレートバレイナ城下町で買う

強さ：11　修正値上限：+99　印数：3

特性 とくになし。

合成で付く印（なし）

爆発(ばくはつ)よけの盾(たて)

SHIELD

買値	5000
売値	2000
重さ	150

入手方法
●ダンジョンで手に入る

強さ：6　修正値上限：+99　印数：4

特性 爆風で受けるダメージを減らす。アイテム、地雷、石像の爆風だとHPが44%になるだけのダメージ、モンスターの自爆や誘爆、大型地雷の爆風だとHPが33%になるだけのダメージに減らせる。

合成で付く印【爆】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、減らせるダメージの量が多くなる。

※爆発が起こると、その場所を中心とした3×3マスに爆風が広がる。爆風には、「アイテム、地雷、石像によるもの」「モンスターの自爆や誘爆、大型地雷によるもの」の2種類があり、それぞれの爆風で受けるダメージは、盾に付いている「爆」の印の個数によって左下の表のように決まる。なお、HPが1のときにアイテム、地雷、石像、モンスターの自爆や誘爆による爆風を受けるとHPはゼロになるが、大型地雷による爆風だとダメージは受けない

■爆風で受けるダメージの決定法則

印の個数＼爆発の種類	アイテム、地雷、石像	モンスターの自爆や誘爆、大型地雷
なし	HPが33%になる	HPが1になる
1個	HPが44%になる	HPが33%になる
2個	HPが55%になる	HPが44%になる
3個	HPが66%になる	HPが55%になる
4個	HPが80%になる	HPが66%になる

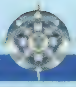
豆知識

●爆発の指輪や地雷などでわざと爆発するときに装備していれば、受けるダメージを減らせる

●印数が多いので、有用な印を組み合わせることができる

⬅爆風で残りHPが1になると、非常に危険。自爆するモンスターがいるダンジョンでは、かならずこの盾を持っておきたい。

はぐれメタルの盾（たて） SHIELD



強さ：16　修正値上限：+99　印数：2

買値	8500
売値	4000
重さ	125

入手方法
●ダンジョンで手に入る

特性 とくになし。
合成で付く印 （なし）

豆知識
●異世界の迷宮以外のダンジョンで拾える盾のなかでは、強さの数値がもっとも高い

ホワイトクロス SHIELD

強さ：22　修正値上限：+99　印数：3

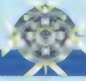
買値	10000
売値	5000
重さ	110

入手方法
●封印の洞くつ内の店で買う（40～99Fのみ）

特性 とくになし。
合成で付く印 （なし）

豆知識
●強さの数値が高いので、主力の盾として使える

メタルキングの盾（たて） SHIELD



強さ：30　修正値上限：+99　印数：3

買値	15000
売値	7500
重さ	100

入手方法
●ちいさなメダル50枚と交換する

特性 とくになし。
合成で付く印 （なし）

豆知識
●強さの数値が高いので、主力の盾として使える

やいばの盾（たて） SHIELD

強さ：3　修正値上限：+99　印数：4

買値	4000
売値	1000
重さ	81

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●グレートバレイナ城下町で買う

特性 敵の隣接攻撃で受けたダメージの35％を跳ね返して、攻撃してきた敵に与える。受けたダメージがどんなに低くても、かならず1ダメージは与えることができる。
※固定ダメージは跳ね返すことができない
※通常攻撃で1～2ダメージしか受けないモンスターには、1～2ダメージしか跳ね返せない
※攻撃によってトルネコが吹き飛ばされた場合は、吹き飛んだあとに敵がダメージを受ける

合成で付く印 【返】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、跳ね返せるダメージの割合が上がる（2個で50％、3個で60％、4個で75％）。

豆知識
●防御力の高いモンスターや攻撃が当たりにくいモンスター、透明状態のモンスターと戦うときに装備すれば、ダメージを与える手段になる
●印数が多いので、有用な印を組み合わせることができる

⬅敵の攻撃力が高いほど、また盾の強さが低いほど、跳ね返すダメージが大きくなる。

ラウンドシールド SHIELD

強さ：9　修正値上限：+99　印数：3

買値	2000	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●グレートバレイナ城下町で買う
売値	1000		
重さ	85		

特性 とくになし。

合成で付く印 （なし）

ロトの盾（たて） SHIELD

強さ：50　修正値上限：+99　印数：4

買値	40000	入手方法	●不思議の宝物庫の宝物部屋で拾う
売値	20000		
重さ	80		

特性 とくになし。

合成で付く印 （なし）

豆知識

●盾のなかでは強さの数値がもっとも高い

●印数が多いので、有用な印を組み合わせることができる

⬅ロトの剣とロトの盾が、トルネコの最強装備。これらをベースにして、各種の印を付けていこう。

指輪 RING

装備すると、さまざまな効果が得られる。合成を利用して便利な指輪を作ろう。

【投げ当てたときの効果】2ダメージを与える。

【識別状況】装備すると呪いが識別されるが、名前は識別されない。

【祝福】（祝福されることがない）

【呪い】特性が無効化される。装備からはずせない。

傷（いた）みよけの指輪（ゆびわ） RING

印数：2

買値	5000	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	2500		
重さ	5		

特性 モンスターの特殊攻撃やワナの効果を受けても、武器や盾が傷まず、修正値が下がらない。

※この指輪を装備していても、さきぼそりの剣や使いすての盾の効果によって修正値が下がるのを防ぐことはできない

合成で付く印 【さび】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

豆知識

●爪には「さび」の印を付けられないので、修正値を下げたくない爪を使うときに装備するといい

⬅爪は修正値を上げにくいので、できればつねにこの指輪を一緒に装備したい。

命(いのち)の指輪(ゆびわ)

RING

印数：1

買値	20000
売値	10000
重さ	5

入手方法
●不思議の宝物庫で壁のなかから掘り出す（56～99Fのみ）

特性 最大HPが15ポイント上がる。

※装備してもHPは回復しない

※ミステリドールやいしにんぎょうから最大HPを下げる攻撃を受けても、指輪の効果で上がっているぶんは影響を受けない

合成で付く印 【HP増】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、最大HPの上がる量が増える（2個で30ポイント、3個で45ポイント、4個で60ポイント）。

インパスの指輪(ゆびわ)

RING

印数：1

買値	25000
売値	12500
重さ	6

入手方法
●不思議の宝物庫90Fの宝物部屋で拾う

特性 床から拾ったアイテムが自動的に識別される（拾い識別状態の効果と同じ）。『交換』コマンドで拾ったアイテムも同様。

※装備しても、すでに持っているアイテムは識別されない

合成で付く印 【識】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

豆知識
●持っている未識別のアイテムをいったん床に置いて拾い直せば識別できる

うけながしの指輪(ゆびわ)

RING

印数：1

買値	20000
売値	10000
重さ	25

入手方法
●ちいさなメダル20枚と交換する

特性 周囲8マスに2体以上の敵がいる状況で、敵が通常攻撃か固定ダメージではない隣接攻撃を使ってきたときに、別のいずれかの敵へ攻撃をそのまま受け流す。自分はまったくダメージを受けないが、1回受け流すごとに満腹度が10減る。受け流した攻撃は、壁の角を越えた場所にいる敵にも当たる。

※満腹度が9以下だと、攻撃を受け流すことができない

※状態変化を起こさせる攻撃は受け流すことができない。グレイトマーマンのなぎ払い攻撃は、ダメージだけは受け流せるが、転倒の効果は受けてしまう

※水や壁のなかにいる敵に向けても攻撃を受け流せる。ただし、攻撃してきたモンスター自身が各地形のなかに攻撃できる能力を持っていないと、受け流した攻撃は当たらない

※受け流した攻撃で敵を倒すと、その攻撃をしてきたモンスターが強くなる

※攻撃を受け流すときに、操作キャラクターは受け流す敵がいるほうへ向きを変える

※ハラヘラズ状態になっていても、満腹度が減るのを防ぐことはできない

合成で付く印 【受流】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

※「見切」「紙」の各印と組み合わせた場合は、「受流」の効果のみが発生する。ただし、満腹度が9以下のあいだは「見切」「紙」の効果のみが発生する

※「腹守」の印と組み合わせても、満腹度が下がるのを防ぐことはできない

豆知識
●透明状態のモンスターに攻撃を受け流せば、敵のいる場所を推測できる

⬅満腹度が減ってしまうものの、敵に囲まれたときに装備すると非常に便利だ。

遠投の指輪（えんとうのゆびわ）
RING

印数：2

買値	7500
売値	3000
重さ	10

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

特性 投げたアイテム、撃った矢、転がした大砲の弾、敵から弾き飛ばしたアイテムが遠投される（→P.264）。

※放物線投げされたアイテムには効果がない

合成で付く印【遠】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

※「罠当」の印と組み合わせた場合は、「遠」の効果が打ち消される

※「曲」の印と組み合わせても、「曲」の効果は発生しない

豆知識
- 一直線に並んだ敵へアイテムを遠投すれば、全員に当てることができる
- 杖の魔法弾は遠投にならないが、杖自体を投げれば遠投できる

黄金の指輪（おうごんのゆびわ）
RING

印数：6

買値	25000
売値	12500
重さ	250

入手方法
- 封印の洞くつ60Fの宝物部屋で拾う

特性 黄金シリーズのひとつ。特別な能力はない。

※つねに名前が識別された状態で手に入る

※入手時に、ひとくいばこが化けていることはない

合成で付く印（なし）

豆知識
- 指輪のなかでは印数がもっとも多い

会心の指輪（かいしんのゆびわ）
RING

印数：2

買値	15000
売値	7500
重さ	6

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

特性 会心の一撃が、通常よりも高い確率で出る。

合成で付く印【会心】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、会心の一撃の出る確率がさらに高くなる。

豆知識
- 武器の「エ」「デ」の印や、指輪の「会心」の印の個数を増やせば、会心の一撃が出る確率を100％にできる

回復の指輪（かいふくのゆびわ）
RING

印数：2

買値	10000
売値	5000
重さ	6

入手方法
- ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）
- グレートバレイナ城で拾う

特性 1回の行動で自然回復するHPの量が10ポイントになるかわりに、満腹度の減るペースが通常の16倍になる。

※クロムシールドを装備していると、満腹度の減るペースが変化する（→P.277）

合成で付く印【回復】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、HPの自然回復量と満腹度の減るペースがさらに上がる（HPの自然回復量は2個で20ポイント、3個で30ポイント、4個で40ポイント）。

※「腹」「腹ぺこ」「腹もち」の各印と組み合わせると、満腹度の減るペースが変化する（→P.277）

豆知識
- 「腹」「腹もち」の各印と組み合わせれば、満腹度の減るペースを下げることができる

紙一重の指輪（かみひとえのゆびわ）
RING

印数：4

買値	10000
売値	5000
重さ	5

入手方法
- 不思議の宝物庫40Fの宝物部屋で拾う

特性 敵からの固定ダメージ以外の隣接攻撃をかわす確率が上がる。装備中に炎のダメージ（下記参照）を受けると、ふつうの指輪に変化してしまう。

※ふつうの指輪に変化するときには、「紙」以外の印はそのまま残る

※呪われているときに炎のダメージを受けた場合は、呪われたふつうの指輪に変化する

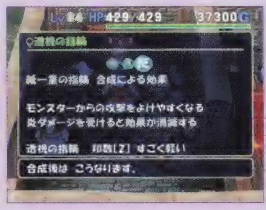
※封印のワナの効果で能力が封じられているときに炎のダメージを受けても、ふつうの指輪に変化しない

■炎のダメージに該当するもの
- 炎系モンスターの炎の息
- ようがんまじんの通常攻撃
- 爆風
- 火炎の石像の火炎
- 火柱
- 火炎草の効果

合成で付く印 【紙】効果は、特性の欄に記したものと同じ。ただし、炎のダメージを受けても「紙」の印が消えるだけで、ふつうの指輪には変化しない。重ねがけすると、攻撃をかわす確率がさらに上がる。

※「受流」の印と組み合わせた場合は、「受流」の効果のみが発生する。ただし、満腹度が9以下のあいだは「紙」の効果のみが発生する

※「見切」の印と組み合わせた場合は、攻撃をかわす確率がさらに上がる



←紙一重の指輪以外に「紙」の印を付けたときは、炎のダメージを受けてもふつうの指輪にならない。

きれいな指輪（きれいなゆびわ）
RING

印数：2

買値	8000
売値	3000
重さ	3

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

特性 とくになし。

合成で付く印 【美】効果は、とくになし。

※盾に合成した場合は、印は付かないが、盾の名前の文字が緑色になり、買値が20000G、売値が10000Gになる。これらの効果は、さらに別の盾と合成しても受け継がれる

豆知識
- 装備しても何も効果がないので、店で売ってゴールドをかせぐといい
- 盾に合成して売却すれば、ゴールドがかせげる

混乱よけの指輪（こんらんよけのゆびわ）
RING

印数：2

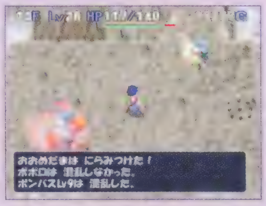
買値	3000
売値	1500
重さ	5

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- マダム・グラコスのバザーで買う
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

特性 混乱状態にならない。

※装備しても、すでに発生している混乱状態は解除できない

合成で付く印 【乱】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。



←おおめだまは、離れた位置からでも特技を使って混乱状態にしてくる。この指輪で防ぎたいところだ。

ザメハの指輪（ゆびわ）
RING

		入手方法
買値	10000	●ダンジョンで手に入る
売値	5000	
重さ	303	

印数：2

特性 部屋に入ると、その部屋にいる最初から眠っていたモンスターがすべて起きる。
※しのびあし状態のあいだは効果が発生しない
※変身状態のあいだは、変身しているのと同じ種族のモンスターのみ起きない
※最初から眠っているモンスターがいる部屋内で装備すると、その瞬間に部屋内のモンスターが起きる
※指輪を装備したまま別のフロアから移動してきた直後は、部屋内の最初から眠っているモンスターは、つぎの行動をする直前に起きる

合成で付く印 【起】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。
※「忍足」の印と組み合わせた場合は、「起」の効果が打ち消される

しあわせの指輪（ゆびわ）
RING

		入手方法
買値	4000	●ダンジョンで手に入る
売値	2000	
重さ	5	

印数：2

特性 敵からの攻撃で受けたダメージの約30%と同じ量だけ経験値が得られる。受けたダメージがどんなに低くても、かならず1の経験値は得られる。
※魔法の効果や爆風によるダメージでは経験値が得られない
※経験値は、ダメージを受けた直後に得られる。レベルアップに必要な経験値に達したと同時にちからつきた場合は、つぎのダンジョンに入った最初の行動後（世界樹の葉などの効果で復活したときは、復活した直後）にレベルアップする

合成で付く印 【幸】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、受けたダメージから経験値として得られる割合が上がる（2個で約40%、3個で約60%、4個で約80%）。

しにがみの指輪（ゆびわ）
RING

		入手方法
買値	10000	●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）
売値	5000	
重さ	23	

印数：2

特性 掘れる壁や水晶のなかに入ることができる。水路の上も移動可能。
※水のなかにいる敵を攻撃することはできない

合成で付く印 【壁】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

豆知識
●敵と隣接しても、壁の角を斜めに逃げれば距離を離せる

■壁のなかに入れる能力があるときの特徴

- 壁の角を斜めに移動できる
- 通常攻撃が、壁の角を越えたり壁のなかの敵に当たる
- 壁に埋まっているアイテムを拾ったり、おおきづちで壊すことができる
- 壁や水晶のなかにはアイテムを置けない
- 壁のなかでアイテムを投げたときに、周囲8マスとも壁や水晶だった場合は、そのアイテムがなくなる
- 掘れる壁や水晶に向かって吹き飛ばされると、ぶつからずにそのなかに入る
- バーサーカー状態だと、この指輪を装備していても壁や水晶を掘って移動する
- 壁や水晶のなかへ石像を押し入れて壊せる
- しにがみの指輪を装備している場合は、行動が終わったときに壁や水晶のなかにいると、最大HPの5／6の窒息ダメージを受ける
- 壁や水晶のなかで能力が失われると移動できなくなる。ただし、移動できる場所が周囲8マスにあれば、そこへ出られる
- 壁や水晶のなかでちからつきた場合は、しにがみの指輪を装備しているときにかぎり、世界樹の葉などの効果で復活できる

シャドーの指輪（ゆびわ）
RING

印数：2

買値	10000
売値	5000
重さ	50

入手方法
- 不思議の宝物庫で壁のなかから掘り出す（80～99Fのみ）
- まぼろしの洞くつ70Fの宝物部屋で拾う

特性 透明状態のキャラクターやモンスター、ワナ、パルプンテの巻物が見える。めつぶし状態にならない（めぐすり状態の効果と同じ）。

※見えるようになる行動（踏む、作動させるなど）をしたワナにかぎり、この指輪をはずしても見えたままになる

合成で付く印 【影】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

豆知識
- パルプンテの巻物を読むときに装備するといい

石像（せきぞう）よけの指輪（ゆびわ）
RING

印数：1

買値	25000
売値	12500
重さ	25

入手方法
- 不思議の宝物庫で壁のなかから掘り出す（80～99Fのみ）
- まぼろしの洞くつ90Fの宝物部屋で拾う

特性 操作キャラクターが受けた石像の効果を無効化する。

※部屋内にいる者のなかからランダムで1体に効果を与える石像の場合は、効果を与える対象から操作キャラクターがはずれる

※敵がメガンテの石像の効果で爆発したり、操作キャラクター以外が爆発の石像を壊して爆発した場合は、爆風にふれるとダメージを受ける

合成で付く印 【石像】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

たれ流（なが）しの指輪（ゆびわ）
RING

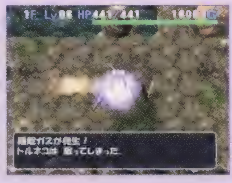
印数：2

買値	4000
売値	2000
重さ	302

入手方法
- ダンジョンで手に入る

特性 5～12ターンごとに、持っているアイテムをその場に1個ずつ落とす。装備しているアイテムは落とさない。

合成で付く印 【落】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。



←足元にワナがあると、落としたアイテムが作動させてしまう。

ちからの指輪（ゆびわ）
RING

印数：2

買値	5000
売値	2500
重さ	7

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- マダム・グラコスのバザーで買う
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

特性 ちからと、ちからの最大値が3ずつ上がる。

※毒を受けても、指輪の効果で上がっているぶんは影響を受けない

合成で付く印 【力】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、ちからとちからの最大値の上がる量が増える（2個で6、3個で9、4個で12）。

異種合成で付く印 【強】剣に合成できる。剣の強さが3上がる効果を持つ。重ねがけすると、強さの上がる量が増える（2個で6、3個で9、4個で12）。

※剣の修正値ではなく強さ自体を上げるため、弱化のワナの効果を受けない

通過の指輪（つうかのゆびわ）
RING

印数：2

買値	5000
売値	2500
重さ	6

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

特性 水のなかに入れる。
※水のなかにいる敵を攻撃したり、水のなかに落ちているアイテムを拾うことはできない

合成で付く印【通】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

■水のなかに入れる能力があるときの特徴
- 水路のなかへ石像を押せる
- 水のなかにいるときは、水系モンスター以外から攻撃を受けない（遠距離攻撃や一部の特技をのぞく）
- 水のなかで能力が失われると、ほかの部屋へワープする

痛恨の指輪（つうこんのゆびわ）
RING

印数：4

買値	15000
売値	7500
重さ	301

入手方法
- ダンジョンで手に入る

特性 敵からの通常攻撃が、痛恨の一撃になることがある。
※痛恨の一撃は、会心の一撃と同じ効果

合成で付く印【痛】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、痛恨の一撃の出る確率が高くなる。

透視の指輪（とうしのゆびわ）
RING

印数：2

買値	10000
売値	5000
重さ	4

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

特性 視界の外にいる敵も、全体マップに表示される（地獄耳状態の効果と同じ）。

合成で付く印【視】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

豆知識
- 一時しのぎの杖の効果で敵がどこにワープするかを見れば、階段の場所を確認できる
- 売値が高いので、店で売ってゴールドをかせげる

←敵の居場所がわかるので、戦うにしても逃げるにしても、大変重宝する。ぜひ持っておきたい指輪のひとつだ。

とうぞくの指輪（とうぞくのゆびわ）
RING

印数：1

買値	15000
売値	2500
重さ	20

入手方法
- 不思議の宝物庫内の店で買う（71～99Fのみ）

特性 隣接したり部屋のなかで行動しても、最初から眠っているモンスターが起きない（しのびあし状態の効果と同じ）。
※モンスターハウスに入ったときも同様

合成で付く印【忍足】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。
※「起」の印と組み合わせても、「起」の効果は発生しない

毒けしの指輪（どく／ゆびわ）
RING

買値	5000
売値	2500
重さ	7

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- マダム・グラコスのバザーで買う
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

印数：2

特性 毒が無効化されて、ちからが下がらない（ちから下がらず状態の効果と同じ）。
※装備しても、すでに下がっているちからは回復しない

合成で付く印【毒】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

ドラゴンの指輪（ゆびわ）
RING

買値	10000
売値	5000
重さ	10

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

印数：2

特性 炎の息で受けるダメージを通常の50%に減らす。
※火炎草や爆風など、炎の息以外によるダメージには効果がない

合成で付く印【竜】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、炎の息で受けるダメージの割合が下がる（2個で40%、3個で30%、4個で20%）。

投げ名人の指輪（な／めいじん／ゆびわ）
RING

買値	10000
売値	5000
重さ	20

入手方法
- ダンジョンで手に入る

印数：2

特性 投げたアイテムや撃った矢がかならず当たる。ただし、割れない状態の壺は、かならずはずれて足元に落ちる（放物線投げして当たると、中身ごと消滅する）。

合成で付く印【投当】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。
※「曲」「避」の印と同時に組み合わせた場合や、「曲」「跳」の印と同時に組み合わせた場合に、自分が投げたり撃ったりしたアイテムが飛んできても、当たらずに足元に落ちる（とじこめの壺をのぞく／→P.363）
※「当無」の印と組み合わせた場合は、打ち消し合って効果が発生しない

豆知識
- 通常なら当たる確率が低いまじんの矢も、確実に当てることができる

人形よけの指輪（にんぎょう／ゆびわ）
RING

買値	10000
売値	5000
重さ	20

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

印数：2

特性 人形系モンスターから受ける特殊攻撃を無効化する。通常攻撃が2～3連続になるモンスター（さそりかまきり、キラーマンティス、メダパニシックル、キラーマシン、メタルハンター）に対して、連続攻撃ができる能力を封じる。

合成で付く印【人形】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

値切り(ねぎ)の指輪(ゆびわ)
RING

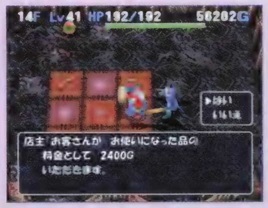
印数：2

買値	10000	入手方法	●カジノのコイン60000枚と交換する
売値	5000		
重さ	7		

特性 ダンジョン内の店で、支払いのときに『いいえ』を選ぶと、代金を半額に値下げしてくれる。

合成で付く印【値】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

豆知識
●買値と売値が同じになるアイテムが多いので、杖や壺、祝福された巻物などを買って使用したあと、同じ値段(もしくは買ったのと近い値段)で売れば、無料(あるいは格安)で商品を使うことができる



⬅このときに『いいえ』を選ぶと、値下げしてくれるのだ。なお、指輪を装備していても、商品には通常の値段が表示される。

眠(ねむ)らずの指輪(ゆびわ)
RING

印数：2

買値	5000	入手方法	●ダンジョンで手に入る
売値	2500		
重さ	8		

特性 睡眠状態にならない(眠らず状態の効果と同じ)。

合成で付く印【眠】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

呪(のろ)いよけの指輪(ゆびわ)
RING

印数：2

買値	5000	入手方法	●ダンジョンで手に入る
売値	2500		
重さ	9		

特性 シャーマンから呪いの言葉を受けても、持っているアイテムが呪われない。
※この指輪は呪われることがない。ただし、封印のワナの効果で能力が封じられているあいだは、呪われる可能性がある

合成で付く印【呪】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

爆発(ばくはつ)の指輪(ゆびわ)
RING

印数：2

買値	5000	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●マダム・グラコスのバザーで買う ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	2500		
重さ	4		

特性 装備した瞬間に、操作キャラクターが爆発してダメージを受け、自分を中心とした3×3マスに爆風が広がる。その後も、装備中に5～19回行動するたびに、操作キャラクターが爆発する。爆発の効果は地雷と同じ(→P.297)。
※爆発よけの盾を装備している場合は、受けるダメージが減る(→P.297)
※ふはつの巻物の効果を受けている場合は、爆発しない

合成で付く印【爆】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

豆知識
●敵に囲まれたときに装備すれば、爆風を起こして周囲の敵をまとめて消滅させることができる

はね返しの指輪
RING

印数：1

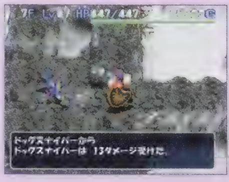
買値	20000
売値	8000
重さ	3

入手方法
- 不思議の宝物庫で壁のなかから掘り出す（56～79Fのみ）
- 不思議の宝物庫95Fの宝物部屋で拾う

特性 アイテムが飛んできたときに、ダメージを受けずに跳ね返す。跳ね返したアイテムは、そのまま向きが反転する。アイテムには、鉄球のワナによって飛んできた鉄球も含まれる。
※放物線投げで飛んできたアイテムも跳ね返せるが、アイテムはその場で消えてしまう
※遠投されたアイテムは跳ね返せない

合成で付く印 【跳】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。
※「避」の印と組み合わせた場合は、モンスターや岩とばしの石像の攻撃は「跳」の効果で跳ね返し、ワナの攻撃は「避」の効果でかわす
※「曲」の印と組み合わせた場合に、自分が投げたり撃ったりしたアイテムが飛んできても、跳ね返さずに足元に落ちる。「投当」の印と組み合わせていたり、とじこめの壺を投げたときも同様

豆知識
- 敵が撃った矢を跳ね返してダメージを与えることができる



←矢を撃ってくる敵と戦うときに装備するといい。ただし、手に入れるのはとても困難だ。

母の形見

RING

印数：3

買値	2000
売値	1000
重さ	――

入手方法
- ロサを連れてダンジョンに入る

特性 ロサの宝物のひとつ。特別な能力はない。

合成で付く印 （なし）

ハラペコの指輪
RING

印数：2

買値	10000
売値	5000
重さ	150

入手方法
- ダンジョンで手に入る

特性 満腹度の減るペースが、通常の4倍になる。
※クロムシールドを装備している場合は、満腹度の減るペースが変化する（→P.277）

合成で付く印 【腹ぺこ】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、満腹度の減るペースがさらに早くなる。
※「回復」「腹」「腹もち」の各印と組み合わせると、満腹度の減るペースが変化する（→P.277）

ハラヘラズの指輪
RING

印数：2

買値	15000
売値	1000
重さ	11

入手方法
- 不思議の宝物庫で壁のなかから掘り出す（56～99Fのみ）
- まぼろしの洞くつ30Fの宝物部屋で拾う

特性 いくら行動しても満腹度が減らなくなる。
※満腹度を減らす攻撃を受けたり、胃縮小のたねの効果を受けたときは、規定の量だけ満腹度が減る
※クロムシールドを装備している場合は、満腹度が減る（→P.277）

合成で付く印 【腹】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできるが、満腹度の減るペースは変わらない。
※「回復」「腹ぺこ」「腹もち」の各印と組み合わせると、満腹度の減るペースが変化する（→P.277）

ハラ守りの指輪（まも／ゆびわ）
RING

印数：2

買値	5000
売値	2500
重さ	25

入手方法
●ダンジョンで手に入る

特性 満腹度を減らす攻撃を無効化する。
※行動したり、胃縮小のたねの効果を受けたときは、満腹度が減る

合成で付く印 【腹守】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。
※「受流」の印と組み合わせた場合は、攻撃を受け流したときに満腹度が下がるのを防ぐことはできない

←マンドラゴラのハラヘリ攻撃を受けると、満腹度が10も減ってしまう。この指輪を装備しておこう。

ハラモチの指輪（ゆびわ）
RING

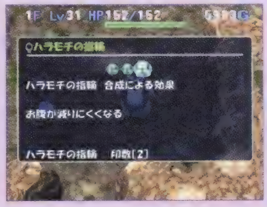
印数：2

買値	5000
売値	2500
重さ	8

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●マダム・グラコスのバザーで買う
●仲間がモンスター闘技場で勝つ

特性 満腹度の減るペースが、通常の1／2になる。
※クロムシールドを装備している場合は、満腹度の減るペースが変化する(→P.277)

合成で付く印 【腹もち】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできるが、満腹度の減るペースは変わらない。
※「回復」「腹」「腹ぺこ」の各印と組み合わせると、満腹度の減るペースが変化する(→P.277)



←重ねがけしても効果が強化されないので、「腹もち」の印は1個だけ付けておけば十分。

ファイターリング
RING

印数：4

買値	10000
売値	5000
重さ	8

入手方法
●ダンジョンで手に入る(不思議の宝物庫のみ。店で買えるのは31～99F、壁から掘り出せるのは56～99F)

特性 通常攻撃の攻撃力が2倍になる。装備中にダメージを受けると、ふつうの指輪に変化してしまう(満腹度ゼロによるダメージをのぞく)。
※ふつうの指輪に変化するときには、「強」以外の印はそのまま残る
※呪われているときや、封印のワナの効果で能力が封じられているときにダメージを受けても、ふつうの指輪に変化しない

合成で付く印 【強】効果は、特性の欄に記したものと同じ。ただし、ダメージを受けても「強」の印が消えるだけで、ふつうの指輪には変化しない。重ねがけすると、攻撃力がさらに増える(2個で3倍、3個で4倍、4個で5倍)。

←もろはの杖などの効果でダメージを受けても、ふつうの指輪に変わってしまう。

➡透明状態になっていれば、攻撃を受ける可能性が低くなる。うまく利用していこう。

ふしぎ投げの指輪（なげのゆびわ）
RING

印数：2

買値	5000
売値	2500
重さ	298

入手方法
●ダンジョンで手に入る

特性 右記の行動を行なうときに、操作キャラクターの向きが勝手に変わってしまう。向く方向はランダムで決まる。

※魔法の石を投げたときや、変身状態になって特技で放物線投げをしたときに、向きが変わったあとで攻撃範囲内に敵がいなかった場合は、アイテムが2マス先に落ちる

合成で付く印【乱投】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

※「罠当」の印と組み合わせた場合は、向きが変わったあとで効果範囲内に見えているワナがあったときにかぎり、アイテムがワナに向かって飛ぶ

■ふしぎ投げの指輪の効果を受ける行動

- ●アイテムを投げる
- ●矢を撃つ
- ●大砲の弾を転がす
- ●杖を振る
- ●水がめの水をかける
- ●変身状態のときにアイテムを投げる

ふつうの指輪（ゆびわ）
RING

印数：5

買値	5000
売値	2500
重さ	200

入手方法
●不思議の宝物庫で壁のなかから掘り出す
●マダム・グラコスのバザーで買う
●紙一重の指輪やファイターリングを変化させる

特性 特別な能力はない。

※つねに名前が識別された状態で手に入る

合成で付く印（なし）

異種合成で付く印【スライム】剣に合成できる。スライム系モンスターに対する通常攻撃のダメージが約1.75倍になる効果を持つ。重ねがけすると、ダメージがさらに増える（2個で約2.25倍、3個で約2.75倍、4個で約3.5倍）。

豆知識
●印数が多いので、有用な印を組み合わせることができる

へた投げの指輪（なげのゆびわ）
RING

印数：2

買値	5000
売値	2500
重さ	299

入手方法
●ダンジョンで手に入る

特性 投げたアイテム、撃った矢、転がした大砲の弾がかならずはずれる。

※石像に投げたアイテムは、ダメージを与えずにそのまま通過する

※鉄化状態もしくは氷結状態のキャラクターやモンスターに転がした大砲の弾は、当たらずにそのまま通過する

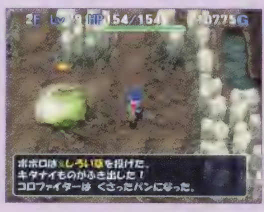
※大砲の弾がワナの上を転がっても、そのワナは作動しない

合成で付く印【当無】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

※「投当」の印と組み合わせた場合は、打ち消し合って効果が発生しない

※「罠当」の印と組み合わせた場合は、「当無」の効果が打ち消される

豆知識
●敵の足元にあるワナにアイテムを落とせば、その敵をワナにかけることができる
●敵の足元に聖域の巻物を落とせば、その敵を消せる



←作動させたのが泥のワナや落とし穴なら、ワナにかかった敵はそのまま消滅する。

まがりの指輪 (ゆびわ)

RING

印数：2

買値	5000
売値	2500
重さ	3

入手方法：●ダンジョンで手に入る

特性 投げたアイテムや撃った矢が壁、水晶、氷柱にぶつかると、下図のように曲がって飛んでいく。

※遠投されたり放物線投げされたアイテムには効果がない

※鉄化状態もしくは氷結状態のキャラクターやモンスターに当たると、手前のマスに落ちる

※曲がる方向は左側が優先される。左側に壁、水晶、氷柱があると右側に曲がる。右側にも壁、水晶、氷柱があると反転する。ただし、斜めにぶつかった場合は、最優先で角度の大きい方向へ曲がる

合成で付く印 【曲】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

※「跳」の印と組み合わせた場合に、自分が投げたり撃ったりしたアイテムが飛んできても、跳ね返さずに足元に落ちる。「投当」の印と組み合わせていたり、とじこめの壺を投げたときも同様

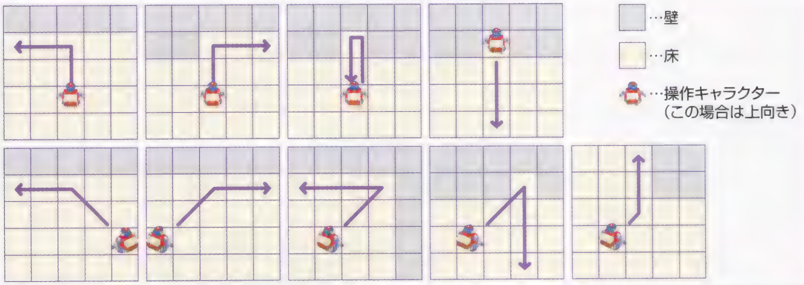
※「避」の印と組み合わせた場合に、自分が投げたとじこめの壺が飛んできたときは、かならず当たって閉じこめられてしまう

※「罠当」「遠投」の各印と組み合わせた場合は、「曲」の効果が打ち消される

豆知識

●封印状態やマホトーン状態になっていたり水晶がないときでも、投げた草や杖を壁などで跳ね返すことで自分に当てれば、その草や杖の効果を得られる

■まがりの指輪の効果による曲がりかた



魔封じの指輪 (まふうじのゆびわ)

RING

印数：4

買値	25000
売値	12500
重さ	26

入手方法：●不思議の宝物庫内の店で買う（71～99Fのみ）

特性 操作キャラクターが受けた魔法の効果（右記参照）を無効化する。装備中は行動速度が1段階下がる。

合成で付く印 【魔】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

←行動速度が下がってしまうので、すばやさのたねを飲んだり、敵をイカリ状態にして魔法の特技だけを使うようにさせるといい。

■魔法の効果を持つおもなもの

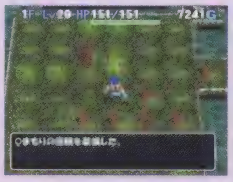
●巻物による魔法（一部をのぞく）
●ニフラムの巻物の投げ当て
●杖の魔法弾
●杖の投げ当て
●剣の「ルカナン」「縛」「乱」「眠」「恐」「鉄」「ルーラ」「狂」の印
●ラリホーの石像、ルーラの石像
●モンスターが唱える魔法

まもりの指輪（ゆびわ）
RING

買値	20000	入手方法	●不思議の宝物庫で壁のなかから掘り出す（56～99Fのみ）
売値	10000		
重さ	7		

印数：2

特性 盾の強さが10上がる。盾を装備していなくても、強さが10の盾を装備しているのと同じ効果を得られる。



⬅手に入れたら、トルネコよりもポポロに装備させておこう。

※この指輪を装備していると、ステータス画面の「盾の強さ」の数字が緑色になる（装備している盾が弱化のワナの効果を受けているあいだをのぞく）

合成で付く印 【守】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、盾の強さの上がる量が増える（2個で15、3個で20、4個で25）。

豆知識

●盾を利用できないポポロが装備して、受けるダメージを減らす手段にできる

みかわしの指輪（ゆびわ）
RING

買値	20000	入手方法	●不思議の宝物庫で壁のなかから掘り出す（56～79Fのみ）
売値	8000		
重さ	26		

印数：1

特性 飛んできたアイテムがかならずはずれて、足元に落ちる。

※放物線投げで飛んできたアイテムも同様

※遠投されたアイテム、およびワナによって飛んできた矢や鉄球もはずれるが、足元に落ちずにそのまま通過する

合成で付く印 【避】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

※「跳」の印と組み合わせた場合は、モンスターや岩とばしの石像の攻撃は「跳」の効果で跳ね返し、ワナの攻撃は「避」の効果でかわす

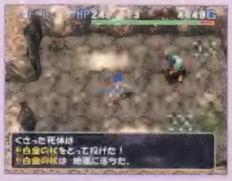
※「曲」の印と組み合わせた場合に、自分が投げたとじこめの壺が飛んでくると、かならず当たって閉じこめられてしまう

※「投当」「曲」の印と同時に組み合わせた場合に、自分が投げたり撃ったりしたアイテムが飛んできても、当たらずに足元に落ちる（とじこめの壺をのぞく）

豆知識

●敵に矢を撃たせれば、落ちた矢を手に入れられる

●鉄球のワナをわざと踏んで、敵を鉄球で吹き飛ばすことができる



⬅くさった死体などが投げてきたアイテムも足元に落ちるので、わざわざ拾いに行く手間がはぶけるのだ。

見切（みき）りの指輪（ゆびわ）
RING

買値	25000	入手方法	●ダンジョンで手に入る
売値	12500		
重さ	30		

印数：4

特性 敵からの固定ダメージ以外の隣接攻撃をかわす確率が上がる。装備中は行動速度が1段階下がる。

合成で付く印 【見切】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけすると、攻撃をかわす確率がさらに上がる。

※「受流」の印と組み合わせた場合は、「受流」の効果のみが発生する。ただし、満腹度が9以下のあいだは「見切」の効果のみが発生する

※「紙」の印と組み合わせた場合は、攻撃をかわす確率がさらに上がる

ミニデーモンの指輪（ゆびわ） RING

印数：2

買値	5000
売値	2500
重さ	27

入手方法
●ダンジョンで手に入る

特性 持っているアイテムや所持金を、敵に盗まれない。
※この指輪を装備していると、盗もうとしたモンスターは盗みに失敗して行動が終了する
※持っている草や巻物を切り刻む攻撃や、すいとりの石像の効果は、無効化できない

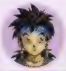
合成で付く印【盗】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

■アイテムや所持金を盗むモンスター

●マドハンド
●ブラッドハンド
●笑いぶくろ
●おどる宝石
●ベビーサタン
●ミニデーモン
●つかいま

⬅装備しておけば、マドハンドやブラッドハンドにアイテムを盗まれることもなくなる。

メタルリング RING



印数：3

買値	2000
売値	1000
重さ	——

入手方法
●ロサを連れてダンジョンに入る

特性 ロサの宝物のひとつ。特別な能力はない。

合成で付く印（なし）

ルーラの指輪（ゆびわ） RING

印数：2

買値	7500
売値	1500
重さ	8

入手方法
●ダンジョンで手に入る

特性 5～19回行動するごとに、操作キャラクターが同じフロアのほかの部屋へワープする。
※フロアが大部屋だった場合は、部屋内のどこかへワープする

合成で付く印【ルーラ】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

豆知識
●敵から逃げたり部屋を移動したいときに、運まかせで装備してみてもいい

技封（わざふう）じの指輪（ゆびわ） RING

印数：1

買値	25000
売値	12500
重さ	30

入手方法
●不思議の宝物庫内の店で買う

特性 技系モンスターが使う特殊能力の大半を無効化する。

合成で付く印【技】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

ワナあての指輪（ゆびわ） RING

印数：2

買値	5000	入手方法	●ダンジョンで手に入る
売値	2500		
重さ	7		

特性 操作キャラクターの向いている方向に見えているワナがあると、投げたアイテムや撃った矢が放物線投げで飛び、ワナに落ちて作動させる。飛んでいく範囲や条件などは魔法の石と同じ（→P.318）。

※操作キャラクターがいる部屋内か、1～2マス先までにあるワナにしか飛んでいかない
※範囲内に見えているワナがない場合は、通常どおりにアイテムを投げる
※投げたアイテムは、ワナの上にいるキャラクターやモンスターには当たらない
※遠投の石像の効果を受けている場合は、指輪の効果のみが発生する
※マルチアローには効果が発生しない
※石やようがん石を投げた場合は、通常の飛距離に影響されずに飛び、落ちたときにワナを消す
※魔法の石を投げた場合は、敵ではなくワナに向かって飛び、落ちたときにワナを消す
※くさった死体タイプのモンスターに変身して、部屋内で足元にアイテムがあるときに特技を使った場合は、見えているワナがなくてもアイテムを放物線投げして、2マス先に落ちる

合成で付く印【罠当】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。
※「遠投」「曲」「当無」の各印と組み合わせた場合は、「罠当」の効果のみが発生する

豆知識
●敵の足元にあるワナにアイテムを落とせば、その敵をワナにかけることができる

ワナぬけの指輪（ゆびわ） RING

印数：1

買値	15000	入手方法	●不思議の宝物庫で壁のなかから掘り出す（80～99Fのみ） ●まぼろしの洞くつ98Fの宝物部屋で拾う
売値	7500		
重さ	20		

特性 歩いて踏んだワナが作動しない。
※『足元』コマンドで踏んだ場合は、確実に作動する
※重力の石像の効果を受けている場合は、指輪の効果が発生しない

合成で付く印【罠】効果は、特性の欄に記したものと同じ。重ねがけはできない。

矢 ARROW

トルネコのみが使える飛び道具。装備しておけば、L1ボタンを押すだけで撃てる。

【投げ当てたときの効果】通常は『撃つ』コマンドで1本ずつ撃つ。基本的に飛距離は直線10マス。放物線投げをすると、まとまった状態で当たり、撃ったときと同じ効果が発生する。吹き飛ばすと、まとまった状態で当たるが、通常の効果が発生せずに2ダメージになる。
【識別状況】かならず識別されている。
【祝福】かならず会心の一撃になる。
【呪い】撃つことができない。装備からはずせない。

※矢の買値、売値、重さは、1本あたりの数値

黄金の矢（おうごんのや） ARROW

強さ：15

買値	500	入手方法	●封印の洞くつ50Fの宝物部屋で拾う
売値	80		
重さ	3		

特性 黄金シリーズのひとつ。特別な能力はない。
※ひとくいばこが化けていることはない

豆知識
●矢のなかでは与えるダメージがもっとも大きい

会心の矢
ARROW

強さ：4	買値	500	入手方法
	売値	80	●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ） ●体重じまん大会でチャンピオンになる（3回目のみ）
	重さ	1	

特性 キャラクターやモンスターに撃ち当てると、50%の確率で会心の一撃になる。

←矢による攻撃が会心の一撃になると、与えるダメージが通常の2倍に増える。

木の矢
ARROW

強さ：－3	買値	20	入手方法
	売値	2	●ダンジョンで手に入る ●リリパットに落とさせる／撃たせる ●コスタリベラ（邪悪な霧出現時以外）で買う
	重さ	1	

特性 とくになし。

銀のダーツ
ARROW

強さ：0	買値	2000	入手方法
	売値	1000	●ロサを連れてダンジョンに入る
	重さ	――	

特性 ロサの宝物のひとつ。撃つと、かならず遠投される。

銀の矢
ARROW

強さ：0	買値	80	入手方法
	売値	20	●ダンジョンで手に入る ●ドッグスナイパーに落とさせる ●コスタリベラ（邪悪な霧出現時以外）で買う
	重さ	1	

特性 撃つと、かならず遠投される。

豆知識
●一直線に並んだ敵に向けて撃てば、全員にダメージを与えることができる

鉄の矢
ARROW

強さ：3	買値	60	入手方法
	売値	10	●ダンジョンで手に入る ●アローインプに落とさせる／撃たせる ●ドッグスナイパーに撃たせる ●コスタリベラ（邪悪な霧出現時以外）、グレートバレイナ城下町で買う
	重さ	2	

特性 とくになし。

豆知識
●遠投の指輪や遠投の石像の効果を受けているときならば、「与えるダメージが大きい銀の矢」として利用できる

毒(どく)の矢(や) ARROW

強さ：1

買値	300
売値	80
重さ	2

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●どくやずきんに落とさせる／撃たせる

特性 キャラクターやモンスターに撃ち当てると、ダメージとともに毒を与えて、操作キャラクターだとちからが1下がり、操作キャラクター以外だと攻撃力が1／2に下がる。ただし、おばけキノコタイプのモンスターは、攻撃力が下がらずに分裂する（その攻撃でちからつきた場合をのぞく）。

豆知識
●遠距離から撃ち当てれば、隣接する前に敵の攻撃力を下げることができる

ブーメラン ARROW

強さ：1

買値	120
売値	40
重さ	1

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●コスタリベラ（邪悪な霧出現時以外）で買う

特性 キャラクターやモンスターに撃ち当てると、ダメージを与えてから混乱状態にして、撃った側の近くに引き寄せる。
※撃った側を中心とした5×5マスの範囲内に移動できない場合は、引き寄せられない
※ふきとばしの石像の効果を受けている場合は、吹き飛ばしたあとに引き寄せる
※この攻撃でちからつきたキャラクターやモンスターがザオラルの巻物などの効果で復活した場合は、復活したあとで引き寄せられて混乱状態になる

ふきとばしの矢(や) ARROW

強さ：3

買値	300
売値	80
重さ	1

入手方法
●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）
●体重じまん大会でチャンピオンになる（2回目のみ）

特性 キャラクターやモンスターに撃ち当てると、ダメージを与えてから5マス吹き飛ばす。吹き飛ばしの効果は、ふきとばしの杖と同じ（→P.355）。
※この攻撃でちからつきたキャラクターやモンスターは、吹き飛ばされない

まじんの矢(や) ARROW

強さ：――

買値	300
売値	80
重さ	1

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●体重じまん大会でチャンピオンになる（1回目のみ）

特性 撃ち当てたキャラクターやモンスターを一撃で倒すかわりに、ほかの矢よりも当たる確率が極端に低い。
※投げ名人の指輪を装備している場合は、かならず当たる
※吹き飛ばしたり放物線投げをした場合は、通常のアイテムを投げたときと同じ確率で当たる。ただし、吹き飛ばして当たっても2ダメージしか与えられない
※通常攻撃で1～2ダメージしか受けないモンスターに当たっても、1～2ダメージしか与えられない

豆知識
●敵がワナの上にいるときに撃てば、はずれても足元に落ちてワナを作動できる
●部屋外から投げ効果の石像に撃ち当てると、部屋内のモンスターすべてを一撃で倒せる

魔法の矢（まほうのや）
ARROW

強さ：0

買値	200
売値	80
重さ	1

入手方法
●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）
●カジノのコイン500枚と交換する

特性 キャラクターやモンスターに撃ち当てると、ダメージを与えてから矢が足元に落ちる。
※遠投された場合は、当たっても足元に落ちずに飛んでいく
※バブリン、プヨンターゲット、ポムポムボムに撃った場合は、飲みこまれずに当たって足元に落ちる
※キャラクターやモンスターがワナの上にいた場合は、矢が落ちてワナが作動する

豆知識
●敵がワナの上にいるときに撃てば、その敵をワナにかけることができる

マルチアロー
ARROW

強さ：5

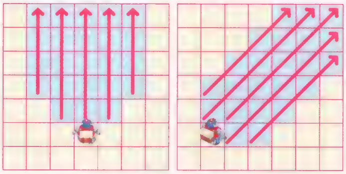
買値	500
売値	80
重さ	1

入手方法
●謎の商人（トルネコ操作時）から買う

特性 撃つと、かならず遠投される光の矢が、右図のように5方向へ飛ぶ（1本しか消費されない）。ほかの矢とちがって、持っている本数が確認できない。
※投げ効果の石像に撃ち当てても、石像がダメージを受けるだけで、効果がまきちらされない

豆知識
●モンスターハウスなどで密集している敵を、ほかの部屋からまとめて攻撃できる

■マルチアローの飛びかた



石 STONE

トルネコとポポロの両方が使える飛び道具。放物線投げの特徴を活かしていこう。

【投げ当てたときの効果】通常は1個ずつ放物線投げされる。変身状態のときに特技で放物線投げをすると、まとまった状態で当たる。吹き飛ばすと、まとまった状態で当たるが2ダメージになる。放物線投げなら、氷柱や見えているワナを消せる。
【識別状況】かならず識別されている。
【祝福】かならず会心の一撃になる。
【呪い】2ダメージになる。

※石の買値、売値、重さは、1個あたりの数値

石（いし）
STONE

強さ：12

買値	100
売値	50
重さ	1

入手方法
●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）

効果 投げると、正面2マス先に放物線投げで飛ぶ。氷柱に当たったり、見えているワナに落ちたときは、それらを消す。投げるとかならずなくなる（吹き飛ばしたときをのぞく）。
※ワナあての指輪を装備している場合は、飛ぶ範囲が魔法の石と同じになる
※遠投の指輪や曲がりの指輪を装備していたり、遠投の石像の効果を受けていても、それぞれの効果は発生しない

豆知識
●石系のなかでは与えるダメージがもっとも大きい

魔(ま)法(ほう)の石(いし)
STONE

強さ：3

買値	150
売値	70
重さ	2

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る
- ●コスタリベラ(邪悪な霧出現時以外)で買う

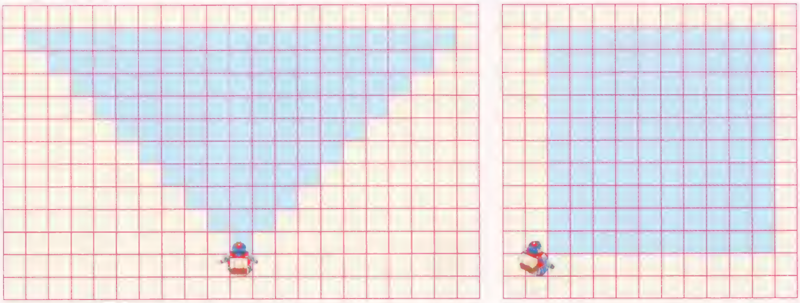
効果 投げると、下図の範囲内にいる一番近い敵に向かって放物線投げで飛ぶ。範囲内に敵がいないときは、正面2マス先に放物線投げで飛ぶ。氷柱に当たったり、見えているワナに落ちたときは、それらを消す。投げるとかならずなくなる(吹き飛ばしたときをのぞく)。

※一番近い敵が透明状態だったり視界の外にいても、その敵に向かって飛ぶ
※呪われていても、敵に向かって飛ぶ能力は失われない
※遠投の指輪や曲がりの指輪を装備していたり、遠投の石像の効果を受けていても、それぞれの効果は発生しない

豆知識
●アイテムのなかで唯一、直線上にいない敵にも投げ当てられる

⬅敵が攻撃範囲内にいれば、ほかの部屋にいても当てることができる。

■魔法の石の攻撃範囲



よ う が ん 石(せき)
STONE

強さ：6

買値	100
売値	50
重さ	1

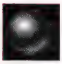
入手方法
- ●ダンジョンで手に入る(エンディング後のみ)
- ●マダム・グラコスのバザーで買う

効果 投げると、正面3マス先に放物線投げで飛ぶ。氷柱に当たったり、見えているワナに落ちたときは、それらを消す。投げるとかならずなくなる(吹き飛ばしたときをのぞく)。

※ワナあての指輪を装備している場合は、飛ぶ範囲が魔法の石と同じになる
※遠投の指輪や曲がりの指輪を装備していたり、遠投の石像の効果を受けていても、それぞれの効果は発生しない

⬅飛距離を考えると、はじめにようがん石を投げて、敵が1マス近づいてきたら石を投げるのがベスト。

大砲の弾 SHELL



トルネコのみが使える飛び道具。自分に爆風が届かない位置で使うこと。

【投げ当てたときの効果】通常は『転がす』コマンドで1発ずつ転がす。転がる距離は直線20マス。放物線投げをしたり吹き飛ばすと、まとまった状態で当たり、転がしたときとほぼ同じ効果が発生する。
【識別状況】かならず識別されている。
【祝福】（祝福されることがない）
【呪い】爆発しない。

※大砲の弾の買値、売値、重さは、1発あたりの数値

大砲の弾（たいほうのたま） SHELL

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	500
売値	50
重さ	4

入手方法
- ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）
- 謎の商人（トルネコ操作時）から買う
- ちいさなメダル1枚と交換する

効果 転がして、キャラクターやモンスター、壁などに当たると爆発する。転がり終わると、大砲の弾が通ったマスにあるワナが、操作キャラクターに近いほうから順番に作動する。置いてあるときに爆風を受けると、誘爆してしまう。爆発の効果は地雷と同じ（→P.297）。

※使いかたや当たったものによって、下表のように効果が変わる。なお、転がさなかった場合は、通ったマスにあるワナは作動しない
※水路に転がると、水のなかに落ちて止まる
※谷に転がると、落ちてなくなる
※ふはつの巻物の効果を受けている場合は、爆発しないため何も効果が発生しない。ただし、吹き飛ばして石像に当てた場合は、ダメージを与える
※アイテムを合成するモンスターに向けて転がしたり放物線投げをした場合は、飲みこまれずに当たる。ただし、吹き飛ばしたり弾き飛ばして当てた場合は飲みこまれる
※まがりの指輪やワナあての指輪を装備しているときに転がしても、指輪の効果は発生しない
※へた投げの指輪を装備しているときに転がしたり放物線投げをした場合は、壁、水晶、氷柱にしか当たらない。それ以外のものには当たらずに通過し、転がって通ったマスにあるワナも作動しない
※投げ効果の石像に当てて爆発した場合は、爆風で石像が消えるため効果がまきちらされない

豆知識
- 敵が密集している場所へ転がして爆発させれば、爆風でモンスターをまとめて消滅させることができる
- 壁を掘る手段として使える
- ワナを見つける手段として使える

■使いかたや当たったものによる大砲の弾の効果

当たったもの＼使いかた	転がす	遠投で転がす	吹き飛ばす、弾き飛ばす	遠投で吹き飛ばす、遠投で弾き飛ばす、大砲の壺で発射する	放物線投げ
キャラクター、モンスター	当たったマスで爆発して消える【ダメージを与えずに消える】	当たったマスで爆発して通過する【2ダメージを与えて通過する】	当たったマスで爆発して消える【2ダメージを与えて消える】	当たったマスで爆発して通過する【2ダメージを与えて通過する】	当たったマスで爆発して消える【2ダメージを与えて消える】
壁、水晶、氷柱	手前のマスで爆発して消える【手前のマスで止まる】	手前のマスで爆発して消える【手前のマスで止まる】	手前のマスで爆発して消える【手前のマスに落ちる】	爆発せずにそのまま通過する	当たったマスで爆発して消える【周囲のマスに落ちる】
石像	当たったマスで爆発して消える【ダメージを与えて消える】	当たったマスで爆発して通過する【ダメージを与えて通過する】	当たったマスで爆発して消える【ダメージを与えて消える】	当たったマスで爆発して通過する【ダメージを与えて通過する】	当たったマスで爆発して消える【ダメージを与えて消える】
火柱	当たったマスで爆発して消える【燃えて消える】	当たったマスで爆発して消える【燃えて消える】	当たったマスで爆発して消える【燃えて消える】	爆発せずにそのまま通過する	当たったマスで爆発して消える【燃えて消える】
砂柱	爆発せずにそのまま通過する	爆発せずにそのまま通過する	砂に埋もれて爆発せずに消える	爆発せずにそのまま通過する	砂に埋もれて爆発せずに消える
風柱	爆発せずにそのまま通過する	爆発せずにそのまま通過する	ランダムな方向に吹き飛ばされる	爆発せずにそのまま通過する	風で失われて爆発せずに消える
どれにも当たらなかった	20マス転がって止まる	（※1）	9マス吹き飛んで爆発する【9マス吹き飛んで爆発せずに落ちる】	（※1）	爆発せずに落ちる

※【 】内は呪われているときの効果　※1……かならず何かしらに当たるので、この状況は起こりえない

食料 FOOD

食べると満腹度が回復する。壺に入れて、泥のワナの効果を防いでおきたい。

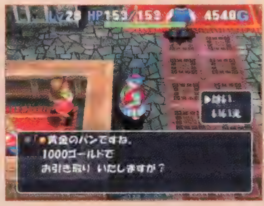
【投げ当てたときの効果】2ダメージを与える。
【識別状況】かならず識別されている。
【祝福】(祝福されることがない)
【呪い】(呪われることがない)

黄金のパン FOOD

満腹度の回復量：100

		入手方法
買値	2000	●エンディング後、海竜の灯台で畑仕事をしている男から黄金のタテガミをもらい、灯台の2階にいる女性と話す(何度でも可)
売値	1000	
重さ	120	

効果 黄金シリーズのひとつ。泥のワナの効果を受けても、くさったパンにならない。
※海竜島の遺跡と遺跡の大空洞　南をのぞき、ダンジョン内の店では買値が2、売値が1になる



⬅黄金のパンを売るときは、1000Gで買い取ってくれるダンジョン外の店を利用しよう。

大きなパン FOOD

満腹度の回復量：100

		入手方法
買値	200	●ダンジョンで手に入る ●ダンジョンに入る ●各地の店で買う ●パリナボの村などでもらう ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	50	
重さ	3	

効果 とくになし。

オニオンブレッド FOOD

満腹度の回復量：30

		入手方法
買値	1000	●たまねぎマンに落とさせる ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	500	
重さ	3	

効果 食べたときに、魔法のパンと同じ効果が発生する(→P.322)。

キャラメルパン FOOD

満腹度の回復量：30

		入手方法
買値	100	●ロサを連れてダンジョンに入る
売値	50	
重さ	—	

効果 ロサの宝物のひとつ。

きょだいなパン
FOOD

満腹度の回復量：完全に回復

買値	500
売値	250
重さ	5

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- コスタリベラ（エンディング後）で買う
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 食べたときに、最大満腹度が10上がる。

※胃下垂状態になっている場合は効果が発生しない

※最大満腹度は200より高くならない

豆知識
- 満腹度がゼロ近くまで減ってから食べると効率的

⬅入手後すぐに食べるのはもったいない。できれば満腹度がゼロまで減ってから食べるようにしよう。

くさったパン
FOOD

満腹度の回復量：30

買値	2
売値	1
重さ	100

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 泥のワナの効果で食料を変化させる（黄金のパン、くさりきったパンをのぞく）

効果 食べたときに、右記の効果がどれかひとつだけ発生する。

※毒けしの指輪を装備していたり、ちから下がらず状態になっている場合は、ちからが下がらない

※混乱よけの指輪を装備している場合は、混乱状態にならない

■くさったパンを食べたときに発生する効果
- 混乱状態になり、移動や通常攻撃をする方向がランダムで変わる（効果時間は行動4～7回分）
- 毒によってちからが1下がる
- 行動速度が1段階下がる（効果時間は行動10～15回分）

くさりきったパン
FOOD

満腹度の回復量：20

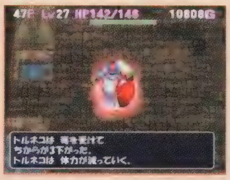
買値	2
売値	1
重さ	150

入手方法
- ダンジョンで手に入る

効果 食べたときに、毒によってちからが3下がり、さらにHP減少（パン）状態になる。泥のワナの効果を受けても、くさったパンにならない。

※HP減少（パン）状態のあいだは、行動するごとにHPが2ポイント減る。効果時間は行動8回分

※毒けしの指輪を装備していたり、ちから下がらず状態になっている場合は、ちからが下がらない



⬅ほかに満腹度を回復させる方法がないとき以外は、食べないようにすること。

パン
FOOD

満腹度の回復量：50

買値	100
売値	50
重さ	2

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- オニオーンに落とさせる
- コスタリベラ（エンディング前）で買う
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ
- 各地の宿屋に一泊する

効果 とくになし。

魔法のパン（まほうのパン） FOOD

満腹度の回復量：30

買値	1000
売値	500
重さ	100

入手方法
- ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）
- プチットの村で買う

効果 食べたときに、下記の効果がどれかひとつだけ発生する。

※それぞれの効果は、ひとつのフロアにつき1回ずつしか発生しない。そのため、同じフロアで魔法のパンやオニオンブレッドを何個も食べた場合、8個目以降は満腹度が回復するだけになる

■魔法のパンやオニオンブレッドを食べたときに発生する効果

- HPが完全に回復する
- ちからが1上がる（ちからが下がっていないときは、最大値も1上がる）
- ちから下がらず状態になり、毒を受けてもちからが下がらなくなる（効果時間はフロア中）
- 眠らず状態になり、睡眠状態にならなくなる（効果時間はフロア中）
- 拾い識別状態になり、拾ったアイテムが自動的に識別される（効果時間はフロア中）
- ハラヘラズ状態になり、満腹度が減らなくなる（効果時間はフロア中）
- しのびあし状態になり、部屋のなかで行動しても最初から眠っているモンスターが起きなくなる（効果時間はフロア中）

草 GRASS

飲んだり投げ当てたりして特殊な効果を得る。使った草が祝福されていたり、効果を受けた者がよくきき状態だと、草の効果が最大で2段階目まで強化される。

【投げ当てたときの効果】種類ごとに異なる。基本的に、飲んだときと同じ効果が発生する。
【識別状況】飲むと、すべて識別される。呪われていた場合にかぎり、飲もうとしても名前は識別されない。
【祝福】基本的に、効果が強化される。
【呪い】飲めない。投げ当てると、効果が発生せずに2ダメージを与える。
【共通の特性】飲むと、満腹度が5回復する。効果が強化されると回復量が増える（1段階目で10、2段階目で15）。

あやしい葉っぱ（あやしいはっぱ） GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	100
売値	50
重さ	――

入手方法
- ロサを連れてダンジョンに入る

効果 ロサの宝物のひとつ。特別な効果はない。

胃拡張のたね（いかくちょうのたね） GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	600
売値	300
重さ	15

入手方法
- ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）

効果 最大満腹度が10上がる。操作キャラクター以外には何も効果がない。

※胃下垂状態になっている場合は、効果が発生しない

※最大満腹度は200より高くならない

強化時の変化 最大満腹度の上がる量が、1段階目で20、2段階目で30に増える。

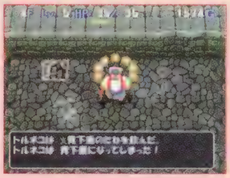
胃下垂のたね（いかすい）
GRASS

買値	100
売値	50
重さ	150

入手方法
●ダンジョンで手に入る

効果 胃下垂状態になる（効果時間は行動200回分）。操作キャラクター以外には何も効果がない。
※胃下垂状態のあいだは、食料を食べたり草を飲んでも満腹度が回復せず、きょだいなパンや胃拡張のたねの効果が発生しない

強化時の変化 胃下垂状態の効果時間が、1段階目で行動400回分、2段階目で行動600回分に延びる。



⬅胃下垂状態になると、解除されるまでに満腹度が約20も減ってしまう。満腹度が低いときは、フロアを移動することで解除しよう。

胃縮小のたね（いしゅくしょう）
GRASS

買値	600
売値	300
重さ	180

入手方法
●ダンジョンで手に入る

効果 最大満腹度が5下がる。操作キャラクター以外には何も効果がない。
※最大満腹度はゼロより低くならない

強化時の変化 最大満腹度の下がる量が、1段階目で10、2段階目で15に増える。

命の草（いのちのくさ）
GRASS

買値	4000
売値	2000
重さ	10

入手方法
●ダンジョンで手に入る（異世界の迷宮のみ）
●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 最大HPが2ポイント上がり、HPも2ポイント回復する。
※ゾンビ系モンスターの場合は、最大HPが2ポイント下がるのみ（下限は2）
※最大HPは500より高くならない（指輪の印の効果をのぞく）

強化時の変化 最大HPの上がる量が、1段階目で4ポイント、2段階目で6ポイントに増える。また、残りHPが完全に回復するようにもなる。
※ゾンビ系モンスターの場合は、最大HPの下がる量が増えるのみ

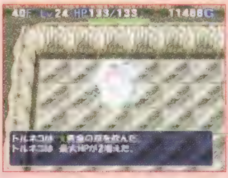
黄金の草（おうごんのくさ）
GRASS

買値	2000
売値	100
重さ	150

入手方法
●封印の洞くつ40Fの宝物部屋で拾う

効果 黄金シリーズのひとつ。効果は、弟切草と同じ。
※つねに名前が識別された状態で手に入る
※ひとくいばこが化けていることはない

強化時の変化 弟切草と同じ。



⬅黄金シリーズではあるものの、強力な効果を持っているわけではない。弟切草と同じように利用しよう。

弟切草（おときりそう） GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	5000
売値	2500
重さ	40

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）
- ●魔物の巣12Fの宝物部屋で拾う

効果 HPが50ポイント回復する（HPが減っていないときは、HPと最大HPが2ポイント上がる）。混乱、めつぶし、まどわし状態が解除される。

※ゾンビ系モンスターの場合は、50ダメージを受けて、混乱、めつぶし、まどわし状態が解除される

※最大HPは500より高くならない（指輪の印の効果をのぞく）

強化時の変化 HPが完全に回復するようになる。また、HPが減っていないときに最大HPの上がる量が、1段階目で3ポイント、2段階目で4ポイントに増える。

※ゾンビ系モンスターの場合は、999ダメージを受けるようになる

豆知識
- ●なるべくHPが減っていないときに飲んで、最大HPを上げるようにするといい
- ●祝福されていれば、ゾンビ系モンスターを一撃で倒せる

踊り草（おどりそう） GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	100
売値	50
重さ	35

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る
- ●コスタリベラ（エンディング前）で買う
- ●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 踊り状態になる（効果時間は行動6回分）。

※踊り状態のあいだは、操作キャラクターだと移動や『食べる』『飲む』『読む』などしかできない。操作キャラクター以外だと移動せず攻撃もほとんど行なわない

強化時の変化 踊り状態の効果時間が、1段階目で行動12回分、2段階目で行動18回分に延びる。

豆知識
- ●敵に投げ当てれば、ほとんど無力化できる

火炎草（かえんそう） GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	100
売値	50
重さ	55

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る
- ●海底の家（海竜の聖火入手前）で買う
- ●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 飲むと、正面1マスに火を吹いて50ダメージを与える。投げ当てると、40ダメージを与える。

※吹いた火による攻撃は、じごくのよろいやメタルキングの特殊能力で跳ね返されない

強化時の変化 飲んだときの効果が変わる。飲むと、正面に直線で飛ぶ炎の息を吐いて、1段階目で70ダメージ、2段階目で100ダメージを与えるようになる。

※炎の息は、10マス先まで飛び、キャラクターやモンスター、壁、水晶、氷柱に当たると消える。風柱に入った場合は、飛ぶ方向がランダムに曲がる。火柱や砂柱に入った場合は、そのまま通過する

豆知識
- ●吹いた火や炎の息は、敵にかわされることがないので、確実にダメージを与えたいときに飲むといい

■火炎草による攻撃のちがい

要素	投げ当て	正面に吹く火	直線で飛ぶ炎の息
壁の角	越える	越えない	越える
アイテムの効果を2ダメージに変えるモンスター	2ダメージに変える	2ダメージに変えない	2ダメージに変えない
潜ってかわすモンスター	当たらない（※1）	当たる	当たらない
石像	当たる	当たらない	当たる
与えるダメージ	40	50	70か100

※1……放物線投げだと当たる

かなしばりのたね
GRASS

買値	100
売値	50
重さ	35

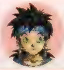
入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 かなしばり状態になる(効果時間は操作キャラクターだと行動50回分、それ以外だとフロア中)。
※かなしばり状態のあいだは、何らかの効果を受けるまで動けない

強化時の変化 同時に強烈かなしばり状態にもなる(効果時間は行動15回分)。
※強烈かなしばり状態のあいだは、何らかの効果を受けても動けない

豆知識
- 敵に投げ当てれば、完全に無力化できる
- 足止め用として、仲間に投げ当ててもいい

草ぶえ
GRASS



買値	100
売値	50
重さ	—

入手方法
- ロサを連れてダンジョンに入る

効果 ロサの宝物のひとつ。特別な効果はない。

雑草
GRASS

買値	100
売値	50
重さ	50

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 世界樹の葉を変化させる
- ゾンビ系モンスターをニフラムの巻物で消して、その種族の墓を変化させる

効果 特別な効果はない。
※つねに名前が識別された状態で手に入る

しあわせのたね
GRASS

買値	5000
売値	2500
重さ	35

入手方法
- ダンジョンで手に入る(エンディング後のみ)
- はぐれメタルに落とさせる
- バリナボの村、プチットの村で拾う

効果 レベルが1上がる。経験値は、そのレベルになるために必要な量になる。
※変身状態になっている場合は、効果が発生しない
※レベルはLv99より高くならない

強化時の変化 上がるレベル数が、1段階目で2、2段階目で3に増える。

豆知識
- レベルアップに必要な経験値が多くなる中盤以降で使うようにすると効率がいい
- ポポロで仲間を連れているときに草の神の壺を利用すれば、全員をレベルアップさせることができる

しんぴの草
GRASS

買値	1000
売値	500
重さ	35

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 よくきき状態になる(効果時間は行動4回分)。
※よくきき状態のあいだは、草の効果が強化される

強化時の変化 効果は強化されない。

すばやさのたね
GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	350
売値	170
重さ	35

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- コスタリベラ（エンディング前）で買う
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 行動速度を1段階上げる（効果時間は操作キャラクターだと行動10〜15回分、仲間キャラクターだと行動10回分、モンスターだとフロア中）。

強化時の変化 操作キャラクターの行動速度上昇の効果時間が、1段階目で行動20〜30回分、2段階目で行動30〜45回分に延びる。

豆知識
- 鈍足状態になったときに飲むと、等速で行動できるようになる

世界樹の葉
GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	1500
売値	750
重さ	45

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- プチットの村で買う
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 持っているときにちからつきると自動的に使い、HPが完全に回復して復活する。ただし、壺のなかに入っていたり呪われていると、効果が発生しない。飲んだり投げ当てたときには、何も効果がない。効果が発生した世界樹の葉は、雑草に変化する。

※復活するタイミングは各ターンの終了直前で、復活すると満腹度やちからも完全に回復し、すべての状態変化が解除される

※壁や水晶のなかでちからつきた場合は、しにがみの指輪を装備しているときにかぎり使える

※世界樹の葉を複数持っている場合は、「祝福されているもの→通常のもの→ひとくいばこが化けているもの→呪われているもの」の優先順位で使う

※復活する効果が重複した場合は、「メガザルロックやポムポムボムのメガザル→ザオラルの巻物→世界樹の葉」の優先順位で効果が発生する

※未識別だった場合は、使ったと同時に識別される

強化時の変化 復活させる効果が発生しても、雑草に変化しなくなる。

※祝福されていた場合は、かならず祝福がなくなる

※店の商品である祝福された世界樹の葉を使って、祝福がなくなっても、代金を請求されない

←さそりかまきりタイプの敵と戦うときは、切り刻まれないように、自分の足元に置くか壺に入れておきたい。

ちからのたね
GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	5000
売値	2500
重さ	40

入手方法
- 異世界の迷宮内の店で買う
- バリナボの村、密林の小屋、グレートバレイナ城で拾う

効果 操作キャラクターだと、ちからが1上がる（ちからが下がっていないときは、最大値も1上がる）。操作キャラクター以外だと、攻撃力が5上がる（上限は700）。

※ちからの最大値は50より高くならない（指輪の印の効果をのぞく）

強化時の変化 操作キャラクターだと、ちからの上がる量が、1段階目で2、2段階目で3に増える（最大値を超えたときは、超えたぶんだけ最大値も上がる）。操作キャラクター以外だと、攻撃力の上がる量が、1段階目で10、2段階目で15に増える。

豆知識
- ちからが下がっているときは、毒けし草などで回復したあとに飲むといい

←ちからが下がっていないときに手に入れたら、すぐに飲んで最大値を上げてしまおう。

でたらめ草（そう）
GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	100	入手方法	●ダンジョンで手に入る
売値	50		
重さ	180		

効果 操作キャラクターだと、でたらめ状態になる（効果時間は行動40回分）。操作キャラクター以外だと、混乱状態になる（効果時間は行動4～7回分）。

※でたらめ状態のあいだは、アイテムの名前や説明、使用時のコマンドが「？？？？」になる

※混乱状態のあいだは、移動や通常攻撃をする方向がランダムで変わる

強化時の変化 操作キャラクターのでたらめ状態の効果時間が、1段階目で行動80回分、2段階目で行動120回分に延びる。操作キャラクター以外の混乱状態の効果時間が、1段階目で行動8～14回分、2段階目で行動12～21回分に延びる。

豆知識

●でたらめ状態になっても、持っているアイテムの並び順は変わらないので、並んでいる位置からアイテムの正体を推測できる

⬅でたらめ状態のときは、アイテムを使おうとしても、名前やコマンドがまったくわからない。

鉄化（てつか）のたね
GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	200	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●コスタリベラ（エンディング前）で買う ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	100		
重さ	35		

効果 鉄化状態になる（効果時間は行動14回分）。

※鉄化状態のあいだは、すべての攻撃を無効化する（聖域の巻物、氷結の巻物、パルプンテの巻物の効果と、レノファイターやグレイトホーンの投げ飛ばし攻撃をのぞく）

強化時の変化 鉄化状態の効果時間が、1段階目で行動28回分、2段階目で行動42回分に延びる。

異種合成で付く印 【鉄】剣に合成できる。通常攻撃が当たった敵を、ときおり魔法の効果で鉄化状態にする効果を持つ。重ねがけすると、鉄化状態にする確率が上がる。

※魔法の効果なので、マホトーンの効果などで無効化されたり、2ダメージに変えられる場合がある

※攻撃対象に状態変化を起こさせる印と組み合わせた場合は、鉄化状態にするタイミングが特定の優先順位によって決まる（→P.277）

※「2回」の印と組み合わせた場合は、じごくのよろいやメタルキングに最初の攻撃を跳ね返されて鉄化状態になると、その時点で攻撃が終わる

豆知識

●足止め用として、仲間に投げ当ててもいい

●身代わり状態のモンスターに投げ当てれば、敵の攻撃で倒されないようにすることができる

毒（どく）けし草（そう）
GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	300	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●コスタリベラ（エンディング前）で買う ●遺跡の休息地　南でもらう（何度でも可、エンディング前のみ） ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	1		
重さ	35		

効果 操作キャラクターだと、ちからが完全に回復する。仲間キャラクターだと、攻撃力が完全に回復する。モンスターには何も効果がない。ただし、おばけキノコタイプのモンスターに投げ当てたときは、50ダメージを与える。

強化時の変化 操作キャラクターは、同時にちから下がらず状態になる（効果時間はフロア中）。おばけキノコタイプに与えるダメージの量が、1段階目で100ダメージ、2段階目で150ダメージに増える。

※ちから下がらず状態のあいだは、毒を受けてもちからが下がらない

豆知識

●ちからのたねを飲む前に、下がっているちからをこの草で回復させておくといい

毒草（どくそう）
GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	150	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●まぼろしの洞くつ30Fの宝物部屋で拾う
売値	75		
重さ	150		

効果 操作キャラクターだと、毒の効果でちからが1下がる。操作キャラクター以外だと、毒の効果で攻撃力が1／2に下がる。ただし、おばけキノコタイプのモンスターに投げ当てたときは、攻撃力が下がらずに分裂する。

※毒けしの指輪を装備していたり、ちから下がらず状態になっている場合は、ちからが下がらない

※ちからはゼロより低くならない

強化時の変化 操作キャラクターのちからの下がる量が、1段階目で2、2段階目で3に増える。操作キャラクター以外の攻撃力の下がったあとの値が、1段階目で1／4、2段階目で1／8になる。

バーサーカーのたね
GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	150	入手方法	●ダンジョンで手に入る
売値	75		
重さ	30		

効果 バーサーカー状態になる（効果時間は行動50回分）。操作キャラクター以外だと、さらに封印状態にもなる（効果時間はフロア中）。いずれの場合も、おびえ状態が解除される。

※バーサーカー状態のあいだは、行動速度が1段階上がって勝手に行動し、壁を掘りながら敵味方関係なく通常攻撃をくり返す。操作キャラクター以外だと、時間経過で解除されたときにすべての状態変化も解除される

※封印状態のあいだは、操作キャラクター以外だと特殊能力が封じられる

強化時の変化 バーサーカー状態の効果時間が、1段階目で行動100回分、2段階目で行動150回分に延びる。

裏錬合成で付く印 【狂】剣に合成できる。通常攻撃が当たった敵を、ときおり魔法の効果でバーサーカー状態（操作キャラクター以外だと、さらに封印状態）にする効果を持つ。重ねがけすると、バーサーカー状態にする確率が上がる。

※魔法の効果なので、マホトーンの効果などで無効化されたり、2ダメージに変えられる場合がある

※攻撃対象に状態変化を起こさせる印と組み合わせた場合は、バーサーカー状態にするタイミングが特定の優先順位によって決まる（→P.277）

豆知識

●強力な特殊攻撃を使ってくるモンスターや、倍速2回攻撃のモンスターに投げ当てれば、弱体化できる

⬅自分で飲んで、周囲の壁を掘るという使いかたもできるが、どの壁を掘るかが予測不可能なので、あまりオススメはできない。

ふこうのたね
GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

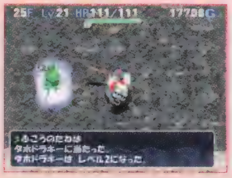
買値	300	入手方法	●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）
売値	150		
重さ	35		

効果 レベルが1下がる。経験値は、レベルアップまで残り1の量になる。もともとLv1だったときは、何も効果がない。

※変身状態になっている場合は、効果が発生しない

※レベルはLv1より低くならない

強化時の変化 下がるレベル数が、1段階目で2、2段階目で3に増える。



⬅レベルが高い敵に投げ当てて弱体化させよう。ちなみに、同士討ちなどによって強くなった敵に投げ当てても、レベルが下がるのみ。

まどわし草(そう)
GRASS

****

買値	150
売値	75
重さ	25

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 まどわし状態になる(効果時間は操作キャラクターや仲間だと行動10回分、敵モンスターだとフロア中)。
※まどわし状態のあいだは、操作キャラクターだと周囲のものが正しく見えない。操作キャラクター以外だと敵から逃げまわる

強化時の変化 操作キャラクターや仲間のまどわし状態の効果時間が、1段階目で行動20回分、2段階目で行動30回分に延びる。

豆知識
●敵から逃がすために、仲間に投げ当ててもいい

⬅操作キャラクターがまどわし状態になると、敵も仲間も偽トルネコの姿に見えてしまう。

めぐすり草(そう)
GRASS

****

買値	300
売値	150
重さ	45

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 めぐすり状態になる(効果時間はフロア中)。めつぶし状態が解除される。
※めぐすり状態のあいだは、透明状態のキャラクターやモンスター、ワナ、パルプンテの巻物が見え、めつぶし状態にならない。見えるようになる行動(踏む、作動させるなど)をしたワナにかぎり、めぐすり状態が解除されても見えたままになる

強化時の変化 操作キャラクターへの効果が変わる。1段階目だと千里眼の巻物の効果が加わってめぐすり+千里眼状態になり、2段階目だとレミーラの巻物の効果が加わってめぐすり+レミーラ状態になる。

豆知識
●パルプンテの巻物を読むときに飲むといい

目(め)覚(ざ)まし草(そう)
GRASS

****

買値	100
売値	50
重さ	35

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 目覚まし状態になる(効果時間は行動100回分)。睡眠、バクスイ状態が解除される。
※目覚まし状態のあいだは、睡眠状態やバクスイ状態にならない

強化時の変化 目覚まし状態の効果時間が、1段階目で行動200回分、2段階目で行動300回分に延びる。

メダパニ草(そう)
GRASS

****

買値	200
売値	100
重さ	60

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 混乱状態になる(効果時間は行動4～7回分)。
※混乱状態のあいだは、移動や通常攻撃をする方向がランダムで変わる

強化時の変化 混乱状態の効果時間が、1段階目で行動8～14回分、2段階目で行動12～21回分に延びる。

めつぶし草（そう）

GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	200	入手方法: ●ダンジョンで手に入る ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	100	
重さ	50	

効果 めつぶし状態になる（効果時間は操作キャラクターや仲間だと行動10～13回分、敵モンスターだと行動100～109回分）。

※めつぶし状態のあいだは、操作キャラクターだと周囲がまったく見えない。操作キャラクター以外だと、壁にぶつかるまで直進し、キャラクターやモンスターにぶつかると通常攻撃をくり返す

※めぐすり状態になっている場合は、めつぶし状態にならない

強化時の変化 操作キャラクターや仲間のめつぶし状態の効果時間が、1段階目で行動20～26回分、2段階目で行動30～39回分に延びる。敵モンスターのめつぶし状態の効果時間が、1段階目で行動200～218回分、2段階目で行動300～327回分に延びる。

←隣接している敵に投げ当てると、直後に攻撃を受けてしまうので注意しよう。

薬草（やくそう）

GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	2000	入手方法: ●ダンジョンで手に入る ●メタルスライムに落とさせる ●魔物の巣12Fの宝物部屋で拾う ●ミミックをニフラムの巻物で消す ●町で拾う／もらう（計8個） ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	1000	
重さ	35	

効果 HPが25ポイント回復する（HPが減っていないときは、HPと最大HPが1ポイント上がる）。混乱、めつぶし状態が解除される。

※ゾンビ系モンスターの場合は、25ダメージを受けて、混乱、めつぶし状態が解除される

※最大HPは500より高くならない（指輪の印の効果をのぞく）

強化時の変化 HPの回復量が、1段階目で50ポイント、2段階目で75ポイントに増える。また、HPが減っていないときに最大HPの上がる量が、1段階目で2ポイント、2段階目で3ポイントに増える。

※ゾンビ系モンスターの場合は、1段階目で50ダメージ、2段階目で75ダメージを受けるようになる

豆知識

●なるべくHPが減っていないときに飲んで、最大HPを上げるようにするといい

←HPを回復させる手段は回復の壺などにまかせて、薬草は最大HPを上げるために使っていきたい。弟切草も同様だ。

ラリホー草（そう）

GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	200	入手方法: ●ダンジョンで手に入る ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	100	
重さ	40	

効果 睡眠状態になる（効果時間は操作キャラクターだと行動4～5回分、操作キャラクター以外だと行動6～9回分）。踊り状態が解除される。

※睡眠状態のあいだは、攻撃を受けても眠ったまま動けない

※眠らずの指輪を装備していたり、目覚まし状態や眠らず状態になっている場合は、睡眠状態にならない

強化時の変化 操作キャラクターの睡眠状態の効果時間が、1段階目で行動8～10回分、2段階目で行動12～15回分に延びる。操作キャラクター以外の睡眠状態の効果時間が、1段階目で行動12～18回分、2段階目で行動18～27回分に延びる。

ルーラ草（そう）
GRASS

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	100
売値	50
重さ	35

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る
- ●コスタリベラ（エンディング前）で買う
- ●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 同じフロアのほかの部屋へワープする。
※フロアが大部屋だった場合は、部屋内のどこかへワープする

強化時の変化 ワープする回数が、1段階目で2回連続、2段階目で3回連続に増える。

異種合成で付く印【ルーラ】剣に合成できる。通常攻撃が当たった敵を、ときおり魔法の効果で同じフロアのほかの部屋へワープさせる効果を持つ。重ねがけすると、ワープさせる確率が上がる。
※魔法の効果なので、マホトーンの効果などで無効化されたり、2ダメージに変えられる場合がある
※攻撃対象に状態変化を起こさせる印と組み合わせた場合は、ワープさせるタイミングが特定の優先順位によって決まる（→P.277）

豆知識
- ●ピンチにおちいったときに、敵に投げ当ててワープさせるだけでなく、自分が飲んで逃げることもできる
- ●強化された効果を利用して連続でワープすれば、フロアの全体像を把握できる

巻物 SCROLL

魔法の効果を持っており、おもに読んで利用する。複数の敵を攻撃できるのが利点だが、ポポロは巻物を読めないので注意。

【投げ当てたときの効果】基本的に、効果が発生せずに2ダメージを与える。
【識別状況】読むと、すべて識別される。呪われていた場合にかぎり、読もうとしても名前は識別されない。置いたり投げたりして使う巻物は、その効果が発生すると、すべて識別される。
【祝福】読んでもなくならない。
【呪い】読めない。置いたり投げたりして使う巻物は、正しく使おうとしても効果が発生しない。

イオの巻物（まきもの）
SCROLL

買値	1000
売値	500
重さ	5

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る

使いかた：読む　効果範囲：視界内

効果 範囲内のすべての敵に30ダメージを与える。

祈（いの）りの巻物（まきもの）
SCROLL

買値	5000
売値	2500
重さ	5

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）
- ●不思議の宝物庫70Fの宝物部屋で拾う

使いかた：読む　効果範囲：選んだアイテム1個

効果 杖の使用回数や壺の容量を1増やす。杖と壺以外のアイテム、とじこめの壺、魔法の壺には何も効果がない。
※杖の使用回数は99、壺の容量は8より多くならない

豆知識
- ●草うけの杖、草なげの杖、転ばぬ先の杖、ザキの杖など、拾ったときの使用回数が低い杖に使うといい

←草うけの杖と草なげの杖は、投げ当てても魔法弾と同じ効果が発生しないので、祈りの巻物を優先的に使おう。

インパスの巻物
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：選んだアイテム1個

買値	500
売値	250
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）

効果 アイテムを識別する。まれに、持っているすべてのアイテムを識別することがある。選んだアイテムがひとくいばこだったときは、名前が「ひとくいばこ」に変わる。すでに識別されているアイテムには何も効果がない。

豆知識
●未識別の壺はインパスの壺で識別できないので、インパスの巻物は未識別の壺に使うといい

うしろむきの巻物
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：周囲8マス

買値	500
売値	250
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る

効果 範囲内のすべての敵をうしろむき状態にする（効果時間は行動12回分）。
※うしろむき状態のあいだは、攻撃しようとした方向とは反対の向きへ攻撃する

豆知識
●うしろむき状態になった敵を利用して、同士討ちをさせることもできる

炎上の巻物
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：周囲8マス

買値	400
売値	200
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●神殿の小部屋で買う

効果 範囲内のすべての場所に火柱を出現させる（出現時間は10ターン）。
※火柱の効果はP.369を参照

豆知識
●敵を吹き飛ばせば、火柱のなかへ何度も入れることができる

黄金の紙切れ
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：視界内

買値	20000
売値	1000
重さ	5

入手方法
●不思議の宝物庫98F、異世界の迷宮80Fの宝物部屋で拾う

効果 黄金シリーズのひとつ。範囲内のすべての敵に150ダメージを与える。

※つねに名前が識別された状態で手に入る
※ひとくいばこが化けていることはない

大風の巻物
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：——

買値	650
売値	300
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）

効果 風を吹かせて、そのフロアにいられるターン数を少なくする。すでにそのフロア内で一度でも風が吹いていたときは、何も効果がない。

大部屋の巻物（おおべやのまきもの）

SCROLL

使いかた：**読む**　効果範囲：**フロア全体**

買値	300
売値	150
重さ	5

入手方法
- ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）

効果 フロア内のすべての掘れる壁を壊して、大部屋の状態にする。大部屋にならないフロア（山脈の尾根など谷があるフロア）で読んだときは、何も効果がない。

※宝物部屋にある壁は壊れない

豆知識
- 壁に埋まっているアイテムを掘り出すのに利用できる

←大部屋だと、すべての敵が操作キャラクターに向かってくるため、この巻物を不用意に読むのは危険だ。

かなしばりの巻物（かなしばりのまきもの）

SCROLL

使いかた：**読む**　効果範囲：**周囲8マス**

買値	650
売値	300
重さ	5

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- コスタリベラで買う

効果 範囲内のすべての敵と仲間をかなしばり状態にする（効果時間はフロア中）。

※かなしばり状態のあいだは、何らかの効果を受けるまで動けない

豆知識
- 敵に使えば、完全に無力化できる
- 足止め用として、仲間に使ってもいい

銀のたてごとの巻物（ぎんのたてごとのまきもの）

SCROLL

使いかた：**読む**　効果範囲：**周囲8マス**

買値	650
売値	300
重さ	210

入手方法
- ダンジョンで手に入る

効果 範囲内のすべての場所に、そのフロアで現れる可能性のある敵モンスターを出現させる。出現したモンスターは、つぎのターンから行動をはじめる。

※モンスターは、壁、水晶、氷柱があったり、キャラクターやモンスターがいるマスには出現しない

←経験値をかせぎたいときに利用するといい。部屋の出入口など、逃げ道を確保できる場所で読むこと。

くちなしの巻物（くちなしのまきもの）

SCROLL

使いかた：**読む**　効果範囲：**本人**

買値	1000
売値	500
重さ	5

入手方法
- ダンジョンで手に入る（異世界の迷宮のみ）

効果 トルネコを封印状態にする（効果時間はフロア中）。

※魔封じの指輪を装備していても効果が発生する

※封印状態のあいだは、口が使えずに「食べる」「飲む」「読む」などができない

ザオラルの巻物（まきもの）
SCROLL

使いかた	効果範囲	買値	売値	重さ	入手方法
置く	部屋内	650	300	5	●ダンジョンで手に入る ●コスタリベラで買う

効果 床に貼りついているときにかぎり、範囲内でちからつきたキャラクターやモンスターが復活することがある。貼りついている個数が多いほど、復活する確率が上がる。読んでも何も効果がない。

※置かれたり落ちたりすると、床に貼りつく
※呪われている場合は、床に貼りつかない
※復活するタイミングはちからつきた直後で、復活すると満腹度やちからも完全に回復し、すべての状態変化が解除される
※倒したモンスターが復活した場合は、経験値を得られない
※魔封じの指輪を装備している場合や、魔法の効果を無効化もしくは2ダメージに変える能力を持っている場合、または爆発するモンスターが自爆か誘爆した場合は、効果が発生しない
※操作キャラクターが壁や水晶のなかでちからつきた場合は、しにがみの指輪を装備しているときにかぎり復活することがある
※復活する効果が重複した場合は、「メガザルロックやポムポムボムのメガザル→ザオラルの巻物→世界樹の葉」の優先順位で効果が発生する
※未識別だった場合は、誰かが復活した瞬間に識別される
※ひとくいばこが化けていた場合は、読むか巻物が床に貼りつこうとした瞬間に、その場所の周囲8マスのどこかにひとくいばこが姿を現す

時限爆弾の巻物（じげんばくだんのまきもの）
SCROLL

使いかた	効果範囲	買値	売値	重さ	入手方法
置く	3×3マス	1000	500	5	●ダンジョンで手に入る

効果 床に貼りついているときに、そのフロア内で通常攻撃を出そうとしたり仲間に話しかけようとする（コマンド選択以外のときに◉ボタンを押す）と、点火されて爆発する。爆発の効果は地雷と同じ（→P.297）。読んでも何も効果がない。

※置かれたり落ちたりすると、床に貼りつく
※呪われている場合は、床に貼りつかない
※爆風にふれても誘爆しない
※マホトーン状態になっていても点火できる。ただし、ふはつの巻物の効果を受けている場合は、点火しても爆発せずに巻物が消える
※ひとつのフロアでは、最大16枚まで同時に貼りつく。複数枚が貼りついているときに点火すると、貼りついた順番で連続して爆発する
※点火したときには、通常攻撃は行なわず、仲間にも話しかけない
※宝物部屋の床に最初から貼りついている時限爆弾の巻物は、その宝物部屋の扉を開けたあとでしか点火されない
※未識別だった場合は、点火した瞬間に識別される
※ひとくいばこが化けていた場合は、読むか点火しようとした瞬間に、その場所の周囲8マスのどこかにひとくいばこが姿を現す

豆知識
●必要のないときに貼りついてしまった場合は、『足元』コマンドで読めば安全に消せる

地獄耳の巻物（じごくみみのまきもの）
SCROLL

使いかた	効果範囲	買値	売値	重さ	入手方法
読む	本人	650	300	5	●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）

効果 トルネコを地獄耳状態にする（効果時間はフロア中）。

※魔封じの指輪を装備していても効果が発生する
※地獄耳状態のあいだは、全体マップにモンスターの位置が表示される

シャナクの巻物（まきもの）
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：本人

買値	3000	入手方法	●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）
売値	500		
重さ	5		

効果 持っているアイテムにかかっている呪いを消す。壺のなかや足元にあるアイテムには効果がない。

※魔封じの指輪を装備していても効果が発生する

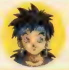
スカラの巻物（まきもの）
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：本人

買値	1500	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●いけにえのほら穴4F、魔物の巣12Fの宝物部屋で拾う ●福引きで3等を当てる
売値	750		
重さ	5		

効果 装備している盾の修正値を1上げる。まれに、修正値が3上がることがある。

※魔封じの指輪を装備していても効果が発生する

すごろく

SCROLL

使いかた：——　効果範囲：——

買値	650	入手方法	●ロサを連れてダンジョンに入る
売値	300		
重さ	——		

効果 ロサの宝物のひとつ。特別な効果はない。

すてみの巻物（まきもの）
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：本人

買値	650	入手方法	●ダンジョンで手に入る
売値	300		
重さ	5		

効果 トルネコが爆発してダメージを受け、自分を中心とした3×3マスに爆風が広がる。爆発の効果は地雷と同じ（→P.297）。

※魔封じの指輪を装備していても効果が発生する
※爆発よけの盾を装備している場合は、受けるダメージが減る（→P.297）
※ふはつの巻物の効果を受けている場合は、爆発しない

豆知識
●敵に囲まれたときに読めば、爆風で周囲の敵をまとめて消滅させることができる

砂柱（すなばしら）の巻物（まきもの）
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：周囲8マス

買値	400	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●海底山地の休けい所で買う
売値	200		
重さ	5		

効果 範囲内のすべての場所に砂柱を出現させる（出現時間は10ターン）。

※砂柱の効果はP.369を参照

豆知識
●敵を吹き飛ばせば、砂柱のなかへ何度も入れることができる

聖域の巻物

SCROLL

使いかた：置く	効果範囲：1マス

買値	2500
売値	1250
重さ	5

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- プチットの村で買う

効果 足元にあると、敵が隣接攻撃をしてこなくなる（矢や炎の息などの遠距離攻撃はしてくる）。上に乗ったモンスターは消滅する。読んでも何も効果がない。

※置かれたり落ちたりすると、床に貼りつく
※床に貼りついていなくても効果が発生する（呪われていた場合をのぞく）

←祝福されている聖域の巻物は、置いたあとに読めば貼りついていない状態にもどるので、拾って再利用できる。

※魔封じの指輪を装備していたり、鉄化状態や氷結状態になっていても、効果を受ける
※上に乗ったモンスターが魔法の効果を無効化もしくは2ダメージに変える能力を持っていても、そのモンスターは消滅する
※トルネコが変身状態だった場合は、上に乗るとちからつきる。このときは、メガザルロックやポムポムボムのメガザルの効果で復活しない
※ひとくいばこが化けていた場合は、読むか巻物が床に貼りつこうとした瞬間に、その場所の周囲8マスのどこかにひとくいばこが姿を現す

豆知識
- 壺に入れて投げ当てたり、へた投げの指輪を装備して投げて敵の足元に落とせば、その敵を消せる

聖城の巻物

SCROLL

使いかた：置く	効果範囲：部屋内

買値	400
売値	200
重さ	5

入手方法
- ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）

効果 床に貼りついているときにかぎり、範囲内に落ちているアイテムが1ターンごとに1マス動く。操作キャラクターがいない部屋では効果が発生しない。読んでも何も効果がない。

※置かれたり落ちたりすると、床に貼りつく
※呪われている場合は、床に貼りつかない
※アイテムが動くタイミングはワナが作動した直後で、最大25個まで同時に動く。動く方向はランダムで決まるが、投げたアイテムが落ちない場所や谷には動かない
※店の商品や、床に貼りついているアイテムは動かない
※床に貼りつくことがある巻物が動くと、直後に貼りついてしまう
※未識別だった場合は、床に貼りついた瞬間に識別される
※ひとくいばこが化けていた場合は、読むか巻物が床に貼りつこうとした瞬間に、その場所の周囲8マスのどこかにひとくいばこが姿を現す

豆知識
- 水路に落ちたアイテムを水路の外へ動かすことで拾えるようにできる
- 必要のないときに貼りついてしまった場合は、『足元』コマンドで読めば消せる

千里眼の巻物

SCROLL

使いかた：読む	効果範囲：本人

買値	650
売値	300
重さ	5

入手方法
- ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）
- コスタリベラで買う

効果 トルネコを千里眼状態にする（効果時間はフロア中）。

※魔封じの指輪を装備していても効果が発生する
※千里眼状態のあいだは、行っていない場所にあるアイテムの位置が全体マップに表示される（壁に埋まっているアイテムや宝物部屋にあるアイテムをのぞく）

ダイバクハツの巻物

SCROLL

使いかた:読む　効果範囲:視界内

買値	400
売値	200
重さ	5

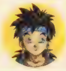
入手方法 ●ダンジョンで手に入る

効果 範囲内のすべての敵を爆発させる。爆発の効果は地雷と同じ(→P.297)。

※ふはつの巻物の効果を受けている場合は、爆発しない

豆知識
●モンスターハウスなど敵が多い部屋で読めば、敵をまとめて消滅させることができる(ただし、落ちているアイテムが爆風で消えてしまうので注意)

たからの地図



SCROLL

使いかた:――　効果範囲:――

買値	650
売値	300
重さ	――

入手方法 ●ロサを連れてダンジョンに入る

効果 ロサの宝物のひとつ。説明を見ておくと、のちにプチットの村で印の盾が拾える。

チキンの巻物

SCROLL

使いかた:読む　効果範囲:本人

買値	20000
売値	1
重さ	210

入手方法 ●ダンジョンで手に入る

効果 トルネコをへっぴりごし状態にする(効果時間は行動8回分)。

※魔封じの指輪を装備していても効果が発生する

※へっぴりごし状態のあいだは、通常攻撃がはずれやすい

中部屋の巻物

SCROLL

使いかた:読む　効果範囲:13×13マス

買値	700
売値	350
重さ	0

入手方法 ●ダンジョンで手に入る(エンディング後のみ)

効果 トルネコを中心とした13×13マスにあるすべての掘れる壁を壊す。

※宝物部屋にある壁は壊れない

壺強化の巻物

SCROLL

使いかた:読む　効果範囲:選んだアイテム1個

買値	700
売値	350
重さ	5

入手方法 ●ダンジョンで手に入る(エンディング後のみ)

効果 壺を割れない状態にする。選んだ壺は識別される。壺以外のアイテムや割れない状態の壺には何も効果がない。

※割れない状態の壺のアイコンには★マークが表示される。割れない状態の壺をキャラクターやモンスターに投げた場合は、投げ名人の指輪を装備していても、かならずはずれて足元に落ちる(ただし、放物線投げだと当たることがあり、当たった場合は中身ごと消滅する)。割れない状態の壺を石像に投げて当たった場合は、中身ごと消滅する

トラマナの巻物

SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：本人

買値	650
売値	300
重さ	5

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- コスタリベラで買う

効果 トルネコをトラマナ状態にする（効果時間はフロア中）。

※魔封じの指輪を装備していても効果が発生する

※トラマナ状態のあいだは、トゲトゲ床を踏んでもダメージを受けない

ニフラムの巻物

SCROLL

使いかた：投げる　効果範囲：――

買値	20000
売値	1
重さ	5

入手方法
- ダンジョンで手に入る（異世界の迷宮のみ。床に落ちているのは31～99F、へんげの壺で現れるのは76～99F）

効果 投げ当てたのと同じ種族のモンスターをすべて消して、以降はそのダンジョンで出現しなくする。操作キャラクターに当たると、そのままちからつきてしまう。いずれかの種族が消えたあとで別の種族に投げ当てると、新たに投げ当てた種族が消えるかわりに、以前に消えていた種族が現れるようになる。

※マホトーン状態になっていたり、部屋内にマホトーンの石像がある場合は、効果が発生しない

※下記の種族を消したときには、特別な効果がある

※消えた種族が連れている仲間モンスターと同じだった場合は、その仲間も消えてちからつきたと見なされる。変身状態の操作キャラクターと同じだった場合は、冒険に失敗したことになってしまう

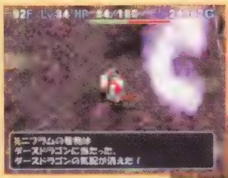
※遠投されて複数のモンスターに当たった場合は、当たった順番に消えていくが、以降に出現しなくなるのは最後に消えた種族のみになる。投げ効果の石像に投げ当てた場合も同様だが、部屋内にいる操作キャラクターが石像よけの指輪か魔封じの指輪を装備していないと、最後に操作キャラクターがちからつき、以降に出現しなくなる種族がない状態になる

※操作キャラクターが変身状態になるときに、消えている種族にはなれない。ミミックが消えているときにミミックの杖の効果を受けると、そのままちからつきてしまう

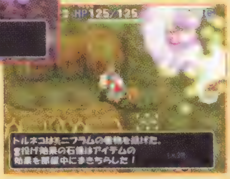
※未識別だった場合は、モンスターに当たった瞬間に識別される

※ひとくいばこが化けていた場合は、読むか投げようとした瞬間に、その場所の周囲8マスのどこかにひとくいばこが姿を現す

豆知識
- 複数のモンスターに投げ当てれば、そのフロアに出現しているモンスターの数を減らせる
- ミミックを消して、薬草を入手するのに利用できる



←消しておける種族は1種類のみ。以降のフロアのことも考えて、消す敵を決めよう。



→投げ効果の石像を利用するときは、かならず部屋の外から投げるようにすること。

■ニフラムの巻物で消すと特別な効果がある種族

●ゾンビ系モンスター

その種族が落としていた墓が雑草に変わる。

●ミミック

アイテムに化けているミミックが薬草に変わる。以降のフロアでミミックが出現する状況になると、かわりに薬草が出現する。なお、それらの薬草が祝福されていたり呪われていることはない。

●ひとくいばこ

アイテムに化けているひとくいばこが本物のアイテムに変わる。以降のフロアでは、ひとくいばこがアイテムに化けていることがなくなる。

●ガーゴイル

そのフロアにかぎり出現しなくなる。ガーゴイルが消えているときに泥棒をすると、そのフロアではモンスターが追加で出現しなくなる。

バイキルトの巻物（まきもの）
SCROLL

使いかた：読む　**効果範囲**：本人

買値	1500
売値	750
重さ	5

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- いけにえのほら穴4F、魔物の巣12Fの宝物部屋で拾う
- 福引きで4等を当てる

効果 装備している剣の修正値を1上げる。まれに、修正値が3上がることがある。

※魔封じの指輪を装備していても効果が発生する

白紙（はくし）の巻物（まきもの）
SCROLL

使いかた：書きこむ、リスト　**効果範囲**：——

買値	5000
売値	2500
重さ	20

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 福引きで1等を当てる

効果『リスト』コマンドで表示される巻物の名前を『書込む』コマンドで書くと、その名前の巻物に変わる。リストには、その冒険の書でそれまでに読んだことのある巻物の名前が登録される（リレミトの巻物のみ最初から登録されている）。名前を書きこむ前に読んでも何も効果がない。

※つねに名前が識別された状態で手に入る
※この巻物が呪われることはない。ただし、リストに表示されている名前を書きこんだあとは、呪われることがある
※ボボロは、名前を書きこむことができない
※踊り状態だと、名前を書きこむことができない
※下記の巻物は、読んでもリストに登録されない
※一度名前を書きこむと、名前の文字が緑色になり、以降は書き直すことができない
※未識別の巻物の名前を書きこんで読んでも、その名前の巻物は識別されたことにならない

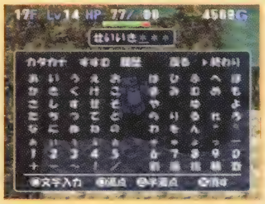
■読んでもリストに登録されない巻物
- 黄金の紙切れ
- 白紙の巻物
- パルプンテの巻物
- 巻物のきれはし
- たからの地図
- すごろく
- らくがき帳

※リストに登録されていない名前を書くと、効果が何もない巻物に変わってしまう
※店の商品に名前を書きこんだ場合は、使ったと見なされ、代金を請求される
※ひとくいばこが化けていることはない

異種合成による効果 剣、盾、指輪に異種合成すると、ベースにしたアイテムの印数が1増える。

※印数は、剣だと10、盾や指輪だと6より多くならない（ベースのアイテムがもともと能力を持っていた場合は、上限が1下がる）
※名前を書きこむ前のものか、リストに登録されていない名前を書きこんだものでないと、合成しても印数は増えない

豆知識
- リストに登録するために、置いたり投げたりして使う巻物も一度は読んでおくといい



←リストを確認してから名前を書きこむようにしよう。なお、書きこむのは、ひらがなでもカタカナでもいい。

バクスイの巻物（まきもの）
SCROLL

使いかた：読む　**効果範囲**：視界内

買値	650
売値	300
重さ	5

入手方法
- ダンジョンで手に入る

効果 範囲内のすべての敵をバクスイ状態にする（効果時間は行動10回分）。

※バクスイ状態のあいだは、攻撃を受けても眠ったまま動けない。時間経過で解除されたときには、行動速度が1段階上がる
※目覚まし状態になっている場合は、バクスイ状態にならない

はりつけの巻物
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：視界内

買値	650
売値	300
重さ	5

入手方法
- ダンジョンで手に入る

効果 範囲内のすべての敵をはりつけ状態にする（効果時間は行動20回分）。

※はりつけ状態のあいだは、移動のみできない

豆知識
- はりつけ状態にした敵をバーサーカー状態にすれば、同士討ちをさせることもできる

パルプンテの巻物
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：（解説参照）

買値	0
売値	0
重さ	5

入手方法
- 封印の洞くつで拾う（75～99Fのみ）

効果 右記の効果がランダムでひとつだけ発生する。透明なため、ふだんは見えず、使うことができない。見えないものが見えるときにかぎり、読むことができる。

※つねに名前が識別された状態で手に入る

※シャドーかあやしいかげへの変身状態になったり、めぐすり状態になったり、シャドーの指輪を装備することで、見えないものが見えるようになる

※この巻物は、基本的にモンスターにも見えないため、拾って投げる、切り刻む、盗むなどの対象にならない。ただし、めぐすり状態になっているモンスターには見える

※ひとくいばこが化けていることはない

←効果を考えると、フロアを移動してきた直後で、近くに敵がいないときに読むのが、もっとも有効だろう。

■パルプンテの巻物を読んだときの効果
- トルネコが持っているすべての武器と盾の修正値、杖の使用回数、壺の容量が3ずつ上がる（壺に入っているものをのぞく）
- トルネコのHP、最大HP、ちから、ちからの最大値が3ずつ上がる
- トルネコのレベルが3上がる
- トルネコのレベルが1下がる
- トルネコのHP、ちから、満腹度が完全に回復し、混乱、まどわし、でたらめ、自然回復無効、HP減少（魔法）状態が解除される
- トルネコが混乱状態になる
- トルネコがほかの部屋へワープする（フロアが大部屋だと、部屋内のどこかへワープする）
- フロア内にいるすべてのモンスターが消滅する（※1）
- フロア内にいるすべてのモンスターがアイテムに変化する（※1、2）

※1……鉄化状態や氷結状態でも効果がおよぶ。身代わり状態だと効果がおよばない
※2……モノカの杖の効果と同じ

パワーアップの巻物
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：本人

買値	650
売値	300
重さ	5

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- コスタリベラで買う

効果 トルネコをパワーアップ状態にする（効果時間は行動30回分）。

※魔封じの指輪を装備していても効果が発生する

※パワーアップ状態のあいだは、攻撃力が通常の2倍になる

パンの巻物（まきもの）
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：選んだアイテム1個

買値	650
売値	300
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る

効果 アイテムをパンに変える。ゾンビ系モンスターが落とした墓の上にいるときにかぎり、墓をくさったパンに変えることができる。パンの巻物に対して使ったときは何も効果がない。

豆知識
●呪われていて装備からはずせないアイテムに使えば、パンに変えることで強制的に装備からはずせる

ひきよせの巻物（まきもの）
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：フロア全体

買値	650
売値	300
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る

効果 フロア内に落ちているアイテムを、トルネコを中心とした5×5マスの範囲内に引き寄せる（その範囲内に落ちているアイテムをのぞく）。

※最大25個まで同時に引き寄せる。引き寄せたアイテムが、水路や谷に落ちることもある

※店の商品も引き寄せるが、代金を払えない場合は、そのまま泥棒したことになる

※壁に埋まっているアイテム、床に貼りついているアイテム、店主部屋とその周囲の床にあるアイテムは引き寄せられない

豆知識
●店の商品を泥棒するのに利用できる

⬅店のある部屋の外でこの巻物を読むと、店の商品を引き寄せた瞬間に泥棒と見なされてしまう。

氷結（ひょうけつ）の巻物（まきもの）
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：周囲8マス

買値	400
売値	200
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る

効果 範囲内のすべての場所に氷柱を出現させる（出現時間は10ターン）。範囲内にいるキャラクターやモンスターは氷結状態になる（効果時間は行動3回分）。

※氷柱の効果はP.369を参照

豆知識
●トルネコの周囲8マスに氷柱が立つので、敵の攻撃を阻止できる

拾（ひろ）えずの巻物（まきもの）
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：本人

買値	2500
売値	1250
重さ	252

入手方法
●ダンジョンで手に入る

効果 トルネコを拾えず状態にする（効果時間はフロア中）。

※魔封じの指輪を装備していても効果が発生する

※拾えず状態のあいだは、落ちているアイテムが拾えず、足元のアイテムを使うこともできない

ふうじの巻物（まきもの）

SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：フロア全体

買値	2000
売値	1000
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）

効果 そのフロアですべての爆発が起こらなくなる。
※マホトーンの石像がある部屋では、効果が発生しない。宝物部屋では、扉を開ける前に読んでも効果が発生しない

ベホマラーの巻物（まきもの）

SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：フロア全体

買値	2500
売値	1250
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る（異世界の迷宮のみ）

効果 範囲内のすべての敵のHPを50ポイント回復させる。
※ゾンビ系モンスターの場合は50ダメージを与える

豆知識
●フロアを移動した直後に読めば、フロア内のすべてのゾンビ系モンスターにダメージを与えられる

変身の巻物（へんしんのまきもの）

SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：本人

買値	1000
売値	500
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）
※賢者のほら穴で拾えるが持ち帰れない。ただし、使用後は白紙の巻物に名前を書きこめる

効果 トルネコを変身状態にする（効果時間は行動40回分）。変身できるモンスターの種族は下記のとおり。変身状態になった瞬間に、特技（ない場合は通常攻撃）を行なう。
※魔封じの指輪を装備していても効果が発生する
※ニフラムの巻物の効果で消えている種族には変身できない。だいまどうの催眠攻撃で読んだ場合は、消えている種族にも変身することができる
※正面1マスに石像があるときに読むと、変身した瞬間にかならず通常攻撃を行なう

■変身の巻物で変身できる種族とその利点

種族名	変身時の利点	種族名	変身時の利点
くさった死体	敵の攻撃力を半減できる、足元のアイテムを放物線投げできる	ゴースト	行動速度が1段階上がる
ドラゴン	炎の息を吐ける、爆風のダメージを1ポイントにできる	ちゅうまじゅう	敵をかなしばり状態にできる
まどうし	敵を睡眠状態にできる	テンツク	敵を踊り状態にできる
シャドー	見えないものが見える、敵に見つからなくなる	レノファイター	敵を投げ飛ばせる、ちからため状態になれる
ギガンテス	敵を吹き飛ばせる	グレイトマーマン	敵を転ばせることができる、魔法の効果を無効化できる

巻物のきれはし（まきもの）

SCROLL

使いかた：——　効果範囲：——

買値	1500
売値	700
重さ	5

入手方法
●封印の洞くつ、不思議の宝物庫、異世界の迷宮の宝物部屋で拾う

効果 特別な効果はない。
※宝物部屋にある魔法の壺に貴重なアイテムが入っていない場合は、この巻物が入っている（→P.365）

まものいそぎの巻物

SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：フロア全体

買値	5000
売値	2500
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る（異世界の迷宮のみ）

効果 範囲内のすべての敵の行動速度を１段階上げる（効果時間はフロア中）。

豆知識
●不利な効果をもたらすわりには売値が高い

まものしばりの巻物

SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：視界内

買値	650
売値	300
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る

効果 範囲内のすべての敵をかなしばり状態にする（効果時間は行動14回分）。

※かなしばり状態のあいだは、何らかの効果を受けるまで動けない

水がれの巻物

SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：フロア全体

買値	400
売値	200
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る

効果 水路の水がなくなる。水路がないフロアで読んだときは、何も効果がない。
※水路だった場所にはワナを作ることができない

豆知識
●水路に落ちたアイテムを拾うのに利用できる

メダパニの巻物

SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：視界内

買値	650
売値	300
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）

効果 範囲内のすべての敵を混乱状態にする（効果時間は行動4～7回分）。

※混乱状態のあいだは、移動や通常攻撃をする方向がランダムで変わる

メッキの巻物

SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：選んだアイテム１個

買値	650
売値	300
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）
●福引きで2等を当てる

効果 剣や盾に「さび」の印を付ける（→P.278）。封印のワナの効果で、こんぼうの傷まない能力や「さび」の印が封じられていたときは、その封印が解除される。印が付いた剣や盾は識別される。剣や盾以外のアイテム、「さび」の印が付いていたり印の空きがない剣や盾、こんぼうには、何も効果がない。
※この巻物を使った剣や盾のアイコンには★マークが表示される。このマークは、その剣や盾を別のアイテムに合成しても受け継がれる

豆知識
●盾に「さび」の印を付ける方法は、この巻物以外にないので、剣よりも盾に対して優先的に使うといい

モンスターの巻物（まきもの）

SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：部屋内

買値	1000
売値	500
重さ	150

入手方法
- ダンジョンで手に入る（異世界の迷宮のみ。店で買えるのは21～99F、へんげの壺で現れるのは50～99F）

効果 そのフロアに現れる可能性のあるモンスターを大量に出現させて、その部屋をモンスターハウスに変える。通路で読むと、トルネコがフロア内のいずれかの部屋へワープしてから、同様の効果が発生する。そのフロアでモンスターハウス（モンスターの巻物で作られたものを含む）に入ったことがあるときに読むと、トルネコをどこかの部屋へワープさせてから（フロアが大部屋だった場合は、部屋内のどこかへワープさせてから）、周囲8マスにモンスターを出現させる。

※モンスターハウスに変わっても、アイテムやワナは出現しない

※泥棒しているときに読んだ場合は、そのフロアでモンスターハウス（モンスターの巻物で作られたものを含む）に入ったことがないならガーゴイルだけが出現し、入ったことがあるならそのフロアに現れる可能性のあるモンスターが出現する

※モンスターは、フロア内で一定数を超えるとそれ以上出現しなくなる

らくがき帳（ちょう）

SCROLL

使いかた：――　効果範囲：――

買値	650
売値	300
重さ	――

入手方法
- ロサを連れてダンジョンに入る

効果 ロサの宝物のひとつ。特別な効果はない。

リレミトの巻物（まきもの）

SCROLL

使いかた：読む、足元のものを使う　効果範囲：本人

買値	100
売値	50
重さ	5

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 各地の店で買う
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 ダンジョンから出る。床に貼りついているときにかぎり、ポポロも使うことができる。泥棒しているあいだは効果が発生しない。

※置かれたり落ちたりすると、床に貼りつく

※つねに名前が識別された状態で手に入る

※魔封じの指輪を装備していても効果が発生する

※ポポロにかぎり、封印状態でも使うことができる

※店の商品を持ったままダンジョンを出ても、代金を払っていない商品は消えてしまう

←ポポロが使うときは、床に置いて貼りつかせる必要がある。トルネコの場合より行動が1回分よけいにかかるので、注意しておこう。

ルカナンの巻物（まきもの）

SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：フロア全体

買値	650
売値	300
重さ	5

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- コスタリベラで買う

効果 範囲内のすべての敵の防御力を下げる（効果時間はフロア中）。

レミーラの巻物
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：本人

買値	650
売値	300
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●コスタリベラで買う

効果 トルネコをレミーラ状態にする（効果時間はフロア中）。そのフロアではじめて読むときにかぎり、トルネコのまどわし状態を解除する。
※魔封じの指輪を装備していても効果が発生する
※レミーラ状態のあいだは、全体マップに地形（宝物部屋をのぞく）、モンスター、階段の位置が表示され、フロアが明るくなる

ワナけしの巻物
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：フロア全体

買値	500
売値	250
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る

効果 見えているかどうかにかかわらず、範囲内のすべてのワナを消滅させる。
※氷柱があるマスやマホトーンの石像がある部屋では、効果が発生しない。また、宝物部屋では、扉を開ける前に読んでも効果が発生しない

豆知識
●パペットマンの特技やワナ増殖の石像で増えたワナを、まとめて消滅させることができる

ワナ作動の巻物
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：視界内

買値	400
売値	200
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）

効果 範囲内のすべてのワナを毎ターン作動させる（効果時間は10ターン）。同じフロアで2回目以降に読んだときは、以前に読んだぶんの効果が消え、新たに読んだ範囲内でのみワナが作動するようになる。
※ワナが作動するタイミングはトルネコが行動した直後で、1ターンに1回しか作動しない
※この巻物の効果を受けているワナをトルネコが踏むと、その瞬間に作動する
※部屋内にマホトーンの石像があるあいだは、効果が発生しない

豆知識
●モンスターハウスに入ったときに、運まかせで読んでみてもいい

ワナの巻物
SCROLL

使いかた：読む　効果範囲：20×20マス

買値	1000
売値	500
重さ	5

入手方法
●ダンジョンで手に入る（異世界の迷宮のみ）

効果 トルネコの周囲20×20マスの範囲に、最大で60個程度のワナを作る。
※通路や水が消えた水路には作られない。宝物部屋とその周囲の床には、基本的に作られない（壁を掘った場所には作られることがある）
※マホトーンの石像がある部屋にも作られる

異種合成で付く印 【罠】剣に合成できる。空振りすると正面1マスにワナを作る効果を持つ。重ねがけはできない。
※壁の角を越えた場所や、通路、水が消えた水路にはワナを作れない
※「壊」の印と組み合わせた場合は、ワナなど（石像をのぞく）を壊した直後に新しくワナを作る
※「3」「8」「貫」の各印と組み合わせた場合は、敵や石像を攻撃しなかったときにかぎり、ワナを作る

杖 STAFF

魔法の効果を持っており、振ると魔法弾が飛んでいく。プラスの効果を持つものは、水晶で魔法弾を反射させて利用しよう。

【投げ当てたときの効果】基本的に、魔法弾と同じ効果を与えるか、魔法の効果で2ダメージを与える。投げたキャラクターがマホトーン状態だと、効果が発生しない。
【識別状況】振ると、祝福や呪いのみがわかる。名前が識別されると、同時に使用回数も識別される。
【祝福】振っても使用回数が減らない。
【呪い】振っても魔法弾が飛ばない。直接投げ当てると、効果が発生せずに2ダメージを与える。

いかづちの杖(つえ) STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	800
売値	400
重さ	10

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 海底の家（海竜の聖火入手前）で買う
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 25ダメージを与える。
異種合成で付く印 【雷】剣に合成できる。通常攻撃で与えるダメージが5ポイント増える効果を持つ。重ねがけすると、増えるダメージの量が大きくなる（2個で10ポイント、3個で15ポイント、4個で20ポイント）。
※通常攻撃で1～2ダメージしか受けないモンスターにも、与えるダメージが5ポイント増える（重ねがけすると、そのぶんダメージは増える）
※ライフドレインに付けた場合は、「雷」の効果が打ち消される

豆知識
- 剣に異種合成しておけば、どんな敵にでも通常攻撃で6ポイント以上のダメージを与えられる

イカリの杖(つえ) STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	1200
売値	600
重さ	60

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 イカリ状態にする（効果時間は行動8～13回分）。
※イカリ状態のあいだは、操作キャラクターだと与えるダメージが通常の2倍になる。操作キャラクター以外だと、特技を持っていれば特技だけを使うようになり、持っていなければ与えるダメージが通常の2倍になる
※この杖が未識別だった場合、ようじゅつしが同じ種類の杖を振ると識別される

豆知識
- モンスターに特技を使わせるのに利用できる

痛(いた)みわけの杖(つえ) STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	1200
売値	600
重さ	50

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 痛みわけ状態にする（効果時間はフロア中）。操作キャラクターには何も効果がない。
※痛みわけ状態のあいだは、操作キャラクターが受けたのと同じ量のダメージを受ける。この効果で敵を倒しても、経験値は得られない

豆知識
- 防御力の高いモンスターや攻撃が当たりにくいモンスターに対してダメージを与えるのに利用できる
- 痛みわけ状態にしたモンスターにもろはの杖を使うと、ほぼ確実に倒せる

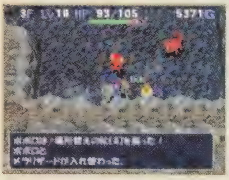
一時しのぎの杖
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	1000	入手方法	●ダンジョンで手に入る
売値	500		
重さ	50		

効果 階段の上にワープさせてから、かなしばり状態にする（効果時間は操作キャラクターだと行動50回分、それ以外だとフロア中）。ワープする場所は、階段の上に移動できないなら階段の周囲8マス、そこにも移動できないならその外側の16マス、そこにも移動できないならフロア内のどこかになる。
※かなしばり状態のあいだは、何らかの効果を受けるまで動けない

豆知識
●仲間をワープさせて、階段の場所を確認できる。全体マップでモンスターが表示される状況なら、敵に使っても同様に確認可能
●満腹度がゼロのときに自分に使うと、階段までワープしてかなしばり状態になっても、直後に満腹度ゼロによるダメージを受けて動けるようになる
●最初に弱い敵に使い、あとから強い敵に使えば、階段へ行くときに弱い敵を倒すだけでいい



⬅ワープさせた敵を階段の上からどかすときには、ふきとばしの杖や場所替えの杖を活用するといい。

黄金の杖
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	10000	入手方法	●ちいさなメダル60枚と交換する
売値	2500		
重さ	125		

効果 黄金シリーズのひとつ。右記の杖と同じ効果をランダムでひとつだけ発生させる。
※つねに名前が識別された状態で手に入る

豆知識
●受けた側が不利になる効果ばかりなので、つねに敵に対して使うといい

■黄金の杖で発生する杖の効果

●いかずちの杖	●ボミオスの杖
●おびえの杖	●丸得の杖
●かなしばりの杖	●身代わりの杖
●からぶりの杖	●メダパニの杖
●ザキの杖	●モノカの杖
●バシルーラの杖	●もろはの杖
●封印の杖	●ラリホーの杖
●へんげの杖	●ルカニの杖

大損の杖
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	2000	入手方法	●ダンジョンで手に入る
売値	1000		
重さ	30		

効果 使った側が自分の残りHPの半分と同じ量のダメージを受け、同じぶんだけ受けた側のHPが回復する。
※受けた側が魔法の効果を無効化もしくは2ダメージに変える能力を持っている場合は、その能力が発揮されて、使った側がダメージを受けない
※使った側と受けた側の一方でも10ダメージの石像の効果を受けていると、使った側のダメージが10ポイントになるが、受けた側のHP回復量は通常どおり、使った側の残りHPの半分と同じ量になる
※操作キャラクターが使って自分自身で受けた場合は、何も効果がない。ただし、投げ効果の石像に投げ当てた場合は、部屋内に敵がいたときにかぎり、効果が発生して操作キャラクターがダメージを受ける

豆知識
●仲間のHPを大幅に回復させるのに利用できる

おびえの杖（つえ）
STAFF

買値	2000	入手方法：●ダンジョンで手に入る ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	1000	
重さ	20	

効果 おびえ状態にする（効果時間は行動12～19回分）。バーサーカー、イカリ状態を解除する。

※おびえ状態のあいだは、行動速度が1段階上がり、攻撃ができない。さらに操作キャラクター以外だと、敵から逃げていく

異種合成で付く印【恐】剣に合成できる。通常攻撃が当たった敵を、ときおり魔法の効果でおびえ状態にする効果を持つ。重ねがけすると、おびえ状態にする確率が上がる。

※魔法の効果なので、マホトーンの効果などで無効化されたり、2ダメージに変えられる場合がある

※攻撃対象に状態変化を起こさせる印と組み合わせた場合は、おびえ状態にするタイミングが特定の優先順位によって決まる（→P.277）

風（かぜ）の杖（つえ）
STAFF

買値	800	入手方法：●ダンジョンで手に入る ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	400	
重さ	20	

効果 振ると、3マス先まで魔法弾が飛び、通った場所に風柱が立つ（発生時間は10ターン）。この魔法弾は、キャラクター、モンスター、石像に当たっても消えずに通過するが、当たったキャラクターとモンスターは風に巻かれて吹き飛ばされる。投げ当てたときは、魔法の効果によって2ダメージを与える。

※風柱の効果はP.369を参照

※魔法弾が水晶やあやしいかげで反射した場合は、魔法弾がそのマスを通ったことにならない

※この魔法弾は、潜ってかわす能力を持つモンスターや、魔法の効果を無効化するモンスター、魔封じの指輪を装備している操作キャラクターによって消されてしまう。また、鉄化状態か氷結状態のキャラクターやモンスターに向けて振った場合は、その手前で魔法弾が消える

※魔法の効果を2ダメージに変えるモンスターがいるマスには、魔法弾によって風柱が立たない

豆知識

●通路に風柱を立てれば、吹き飛ばされるたびに壁にぶつかるため、連続して敵にダメージを与えられる

かなしばりの杖（つえ）
STAFF

買値	1200	入手方法：●ダンジョンで手に入る ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	600	
重さ	25	

効果 かなしばり状態にする（効果時間は操作キャラクターだと行動50回分、それ以外だとフロア中）。

※かなしばり状態のあいだは、何らかの効果を受けるまで動けない

異種合成で付く印【縛】剣に合成できる。通常攻撃が当たった敵を、ときおり魔法の効果でかなしばり状態にする効果を持つ。重ねがけすると、かなしばり状態にする確率が上がる。

※魔法の効果なので、マホトーンの効果などで無効化されたり、2ダメージに変えられる場合がある

※攻撃対象に状態変化を起こさせる印と組み合わせた場合は、かなしばり状態にするタイミングが特定の優先順位によって決まる（→P.277）

※「2回」の印と組み合わせた場合は、じごくのよろいやメタルキングに最初の攻撃を跳ね返されてかなしばり状態になると、その時点で攻撃が終わる

豆知識

●敵に使えば、完全に無力化できる

●足止め用として、仲間に使ってもいい

きとうしの杖（つえ）

STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

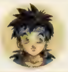
買値	3000
売値	1500
重さ	30

入手方法
- ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）
- きとうしに落とさせる
- コスタリベラで買う

効果 いかずちの杖、場所替えの杖、メダパニの杖と同じ効果をランダムでひとつだけ発生させる。

※この杖が未識別だった場合は、きとうしが同じ種類の杖を振っても識別はされない

木彫り（きぼ）りのバット



STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	1000
売値	500
重さ	——

入手方法
- ロサを連れてダンジョンに入る

効果 ロサの宝物のひとつ。特別な効果はなく、投げ当てたときは2ダメージを与える。使用回数は、つねにゼロ。

クオーターの杖（つえ）

STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	2000
売値	1000
重さ	50

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- コスタリベラ（エンディング後）で買う
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 HPを1／4にする。HPが4以下だったときは、HPが1になる。

豆知識
- 防御力の高いモンスターや攻撃が当たりにくいモンスターに対して、ダメージを与えていける

草（くさ）うけの杖（つえ）

STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	5000
売値	2500
重さ	40

入手方法
- 仙人のほら穴で拾う
- 不思議の宝物庫50Fの宝物部屋で拾う

効果 振ると、足元にある草を投げ当てたときと同じ効果を持つ魔法弾が、操作キャラクターに向けて正面6マス先から飛んでくる。足元に草がないときに振ると、魔法弾は飛んでこないが使用回数は減る。魔法弾が操作キャラクターに当たると、足元の草が識別される。投げ当てたときは、魔法の効果によって2ダメージを与える。拾ったときの使用回数は、つねに1（仙人のほら穴にあるものをのぞく）。

※魔法弾が出現するときに、操作キャラクターの正面6マス先にいるキャラクターやモンスターには当たらない

※操作キャラクターの正面1～5マスに壁や氷柱があっても、魔法弾は通過してくる。水晶があった場合は、反射されて操作キャラクターの正面6マス先までもどってから消滅する

※足元の草が祝福されていたり、魔法弾の当たったキャラクターやモンスターがよくきき状態になっていると、魔法弾が持つ効果が強化される。これによって草の祝福がなくなることはない

※足元にある草が呪われていたり、店の商品だった場合は、魔法弾が飛んでこないで使用回数が減る。足元にある草がひとくいばこだった場合は、魔法弾が当たると2ダメージを与え、当たった者の周囲8マスのどこかにひとくいばこが姿を現して、足元の草が消える（誰にも当たらなかった場合は変化なし）

豆知識
- 命の草、しあわせのたね、ちからのたねなど、有利な効果を与える草を足元に置いてから振るようにするといい。草が祝福されていたり、自分がよくきき状態になっていれば、さらに効果的

草なぎの杖
STAFF

買値	5000
売値	2500
重さ	30

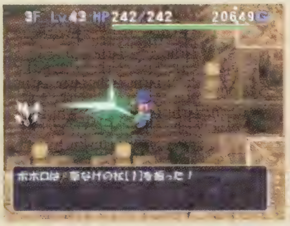
入手方法
- 賢者のほら穴で拾う
- 不思議の宝物庫60Fの宝物部屋で拾う

効果 振ると、足元にある草を投げ当てたときと同じ効果を持つ魔法弾が飛んでいく。足元に草がないときに振ると、何も効果がない魔法弾が飛んでいく。投げ当てたときは、魔法の効果によって2ダメージを与える。拾ったときの使用回数は、つねに1（賢者のほら穴にあるものをのぞく）。

※足元の草が祝福されていたり、魔法弾の当たったキャラクターやモンスターがよくきき状態になっていると、魔法弾が持つ効果が強化される。これによって草の祝福がなくなることはない

※足元にある草が呪われていた場合は、魔法弾が当たると2ダメージを与える。店の商品だった場合は、魔法弾が当たっても何も効果がない。足元にある草がひとくいばこだった場合は、魔法弾が当たると2ダメージを与え、当たった者の周囲8マスのどこかにひとくいばこが姿を現して、足元の草が消える（誰にも当たらなかった場合は変化なし）

豆知識
- かなしばりのたね、毒草、ラリホー草など、不利な効果を与える草を足元に置いてから振るようにするといい。草が祝福されていたり、相手がよくきき状態になっていれば、さらに効果的



←草なげの杖は水晶に向けて振れば草うけの杖と同じように利用できる。

げんじゅつしの杖
STAFF

買値	8000
売値	4000
重さ	50

入手方法
- ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）
- げんじゅつしに落とさせる
- コスタリベラで買う

効果 同じフロアのほかの部屋へワープさせてから、かなしばり状態にする（効果時間は操作キャラクターだと行動50回分、それ以外だとフロア中）。

※かなしばり状態のあいだは、何らかの効果を受けるまで動けない

※フロアが大部屋だった場合は、部屋内のどこかへワープさせる

※この杖が未識別だった場合は、げんじゅつしが同じ種類の杖を振っても識別はされない

豆知識
- 敵に使えば、完全に無力化できる

氷柱の杖
STAFF

買値	800
売値	400
重さ	40

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 振ると、3マス先まで魔法弾が飛び、通った場所に氷柱が立つ（発生時間は10ターン）。この魔法弾は、キャラクターやモンスターに当たると消えて、当たった者は氷結状態になる（効果時間は行動3回分）。魔法弾が石像に当たった場合は、ダメージを与えて消える。投げ当てたときは、魔法の効果によって2ダメージを与える。

※氷柱の効果はP.369を参照

※魔法弾が水晶やあやしいかげで反射した場合は、魔法弾がそのマスを通ったことにならない

※この魔法弾は、潜ってかわす能力を持つモンスターによって消されてしまう

※水路や谷にいるモンスターに当たった場合は、氷結状態にならない

※氷結状態のあいだは、すべての攻撃を無効化する（聖域の巻物やパルプンテの巻物の効果、レノファイターとグレイトホーンの投げ飛ばし攻撃、爆風をのぞく）

ゴッドスパークの杖（つえ）
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	10000
売値	5000
重さ	145

入手方法
- 合成の壺やポムポムボムを利用して、火柱の杖、氷柱の杖、砂柱の杖、風の杖を合成する

効果 100ダメージを与える。作成したときの使用回数はつねに4で、祝福されていたり呪われていることがない。

※関係ないアイテムが入っている合成の壺に材料となる杖を入れても、ゴッドスパークの杖はできない

転（ころ）ばぬ先（さき）の杖（つえ）
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	3000
売値	1400
重さ	100

入手方法
- ダンジョンで手に入る

効果 持っているだけで転ばなくなる。壺のなかに入っていると、効果が発生しない。投げ当てたり振って魔法弾を当てると、そのキャラクターやモンスターを転ばせる。拾ったときの使用回数は、つねにゼロ。

※転ぶと、持っているアイテムを落とす（→P.272）

※この杖を持っていれば、魔封じの指輪を装備していても転ばなくなる。ただし、マホトーン状態になっていたり、マホトーンの石像がある部屋では、持っていても転んでしまう

※睡眠、バクスイ、強烈かなしばり状態になっている場合は、投げ当てたり魔法弾を当てても転ばない

※ひとくいばこが化けていることはない

豆知識
- アイテムを合成するモンスターに飲みこませたものを取り出すときに利用できる

ザキの杖（つえ）
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	10000
売値	2500
重さ	50

入手方法
- ダンジョンで手に入る

効果 HPに関係なく一撃で倒す。拾ったときの使用回数は、つねに1。

※通常攻撃で1～2ダメージしか受けないモンスターに当たった場合は、1～2ダメージしか与えられない

砂柱（すなはしら）の杖（つえ）
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	800
売値	400
重さ	30

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 振ると、3マス先まで魔法弾が飛び、通った場所に砂柱が立つ（発生時間は10ターン）。この魔法弾は、キャラクター、モンスター、石像に当たっても消えずに通過する。投げ当てたときは、魔法の効果によって2ダメージを与える。

※砂柱の効果はP.369を参照

※魔法弾が水晶やあやしいかげで反射した場合は、魔法弾がそのマスを通ったことにならない

※この魔法弾は、潜ってかわす能力を持つモンスターや、魔法の効果を無効化するモンスター、魔封じの指輪を装備している操作キャラクターによって消されてしまう。また、鉄化状態か氷結状態のキャラクターやモンスターに向けて振った場合は、その手前で魔法弾が消える

※魔法の効果を2ダメージに変えるモンスターがいるマスには、魔法弾によって砂柱が立たない

豆知識
- 敵を吹き飛ばせば、砂柱のなかへ何度も入れることができる

とびつきの杖
STAFF

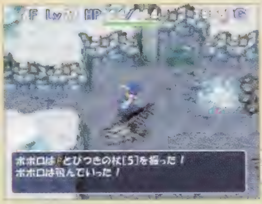
＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	800	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●コスタリベラ（エンディング後）で買う ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	400		
重さ	35		

効果 魔法弾が壁、氷柱、モンスター、仲間キャラクターに当たると、その手前の場所まで操作キャラクターが飛んでいく。投げ当てたときは、魔法の効果によって2ダメージを与える。

※魔法の効果を無効化もしくは2ダメージに変えるモンスターに当たった場合は、効果が発生しない
※状況によっては、水路や谷に着地することもある
※着地した場所にあるワナは踏まない
※長い距離を飛んでいった場合は、通過した場所が全体マップに表示されない
※操作キャラクターが使って自分自身で受けた場合は、何も効果がない

豆知識
●大部屋などで、長い距離を一気に移動できる



⬅魔法弾がモンスターに当たると、飛んでいった直後に攻撃を受けてしまう。なるべく壁に向けて振ること。

ドルイドの杖
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	6000	入手方法	●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ） ●ドルイドに落とさせる ●コスタリベラで買う
売値	3000		
重さ	60		

効果 同じフロアのほかの部屋へワープさせてから、睡眠状態にする（効果時間は操作キャラクターだと行動4～5回分、それ以外だと行動6～9回分）。

※睡眠状態のあいだは、攻撃を受けても眠ったまま動けない
※眠らずの指輪を装備していたり、目覚まし状態や眠らず状態になっている場合は、睡眠状態にならない
※フロアが大部屋だった場合は、部屋内のどこかへワープさせる
※この杖が未識別だった場合は、ドルイドが同じ種類の杖を振っても識別はされない

豆知識
●売値が高いので、店で売ってゴールドをかせげる

トンネルの杖
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	500	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	200		
重さ	50		

効果 魔法弾が、掘れる壁や氷柱を壊しながら飛んでいき、10マスぶん掘り進むと消える。魔法弾がキャラクターやモンスターに当たると、10ダメージを与えて消える。投げ当てたときは、魔法の効果によって10ダメージを与える。

※斜め向きには掘れない

豆知識
●防御力の高いモンスターに10ダメージを与える杖としても利用できる
●敵とのあいだに掘れる壁や氷柱が1～9マスぶんあっても、壊しながら魔法弾が飛んでいき10ダメージを与えられる

⬅ポポロが壁を掘るには、トンネルの杖を利用するか、仲間モンスターに頼るしかない。

バーサーカーの杖（つえ）
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	3000	入手方法	●ダンジョンで手に入る
売値	1500		
重さ	40		

効果 バーサーカー状態にする（効果時間は行動50回分）。操作キャラクター以外だと、さらに封印状態にもなる（効果時間はフロア中）。いずれの場合も、おびえ状態を解除する。

※バーサーカー状態のあいだは、行動速度が1段階上がって勝手に行動し、壁を掘りながら敵味方関係なく通常攻撃をくり返す。操作キャラクター以外だと、時間経過で解除されたときにすべての状態変化も解除される

※封印状態のあいだは、操作キャラクター以外だと特殊能力が封じられる

場所替え（ばしょが）の杖（つえ）
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	800	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●コスタリベラ（エンディング後）で買う ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	400		
重さ	30		

効果 使った側と受けた側の場所を入れかえる。

※この杖が遠投されて複数のキャラクターやモンスターに当たった場合は、最後に当たった者と場所が入れかわる。投げ効果の石像に投げ当てた場合は、部屋内にいるキャラクターやモンスターと順番に連続で入れかわる（石像よけの指輪や魔封じの指輪を装備していても同様）

※入れかわった場所にあるワナは踏まない

※操作キャラクターが使って自分自身で受けた場合は、何も効果がない

豆知識

●杖を遠投してほかの部屋にいるモンスターに投げ当てれば、一瞬でそこまで移動できる

バシルーラの杖（つえ）
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	800	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●きめんどうしに落とさせる ●コスタリベラで買う ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	400		
重さ	14		

効果 同じフロアのほかの部屋へワープさせる。

※フロアが大部屋だった場合は、部屋内のどこかへワープさせる

万能（ばんのう）の杖（つえ）
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

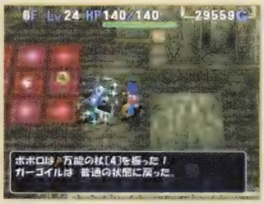
買値	3000	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●謎の商人（ポポロ操作時）、マダム・グラコスのバザーで買う ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	1500		
重さ	40		

効果 鉄化、氷結、レミーラ状態以外の状態変化を解除する。一部のモンスターの特殊な状態も解除可能。

※レミーラの杖によるレミーラ状態は、フロアが明るくなる効果と全体マップのモンスター表示にかぎり解除される

豆知識

●水晶を利用すれば、自分に起こっている状態変化を解除できる



⬅店主のガーゴイルを怒らせてしまったときは、万能の杖を振れば店主の状態にもどせる。ただし、泥棒をしているときは効果がない。

ピオリムの杖（つえ）
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

		入手方法
買値	2500	●ダンジョンで手に入る
売値	1200	
重さ	16	

効果 行動速度を1段階上げる（効果時間は操作キャラクターだと行動10～15回分、仲間キャラクターだと行動10回分、モンスターだとフロア中）。

※この杖が未識別だった場合は、きとうしやようじゅつしが同じ種類の杖を振ると識別される

ひきよせの杖（つえ）
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

		入手方法
買値	1200	●ダンジョンで手に入る ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	600	
重さ	25	

効果 魔法弾が当たったものを、使った側の正面1マスに引き寄せる。この魔法弾は、キャラクターやモンスターだけでなく、アイテムやゾンビ系モンスターの落とした墓にも当たる。水路に落ちているアイテムや床に貼りついているアイテムも引き寄せることが可能。投げたときも同じ効果が発生するが、アイテムや墓には当たらないため引き寄せることができない。

※引き寄せたものが、水路や谷に落ちることもある

※引き寄せたものが着地した場所にワナがあった場合は、アイテムや墓を引き寄せたときのみ作動する。ただし、重力の石像の効果を受けているときは、モンスターやキャラクターを引き寄せたときでもワナが作動する

※この杖が遠投されたり投げ効果の石像に投げ当てられて、複数のものに当たった場合は、最大で24個まで同時に引き寄せる

※店の商品も引き寄せるが、代金を払えない場合は、そのまま泥棒したことになる

※操作キャラクターが使って自分自身で受けた場合は、何も効果がない

豆知識

●水路に落ちたアイテムを引き寄せて拾える

●店の商品を泥棒するのに利用できる

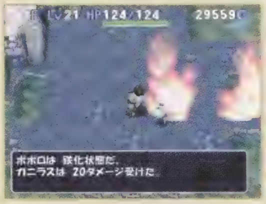
←トンネルの杖とひきよせの杖を利用すれば、ほかの部屋にあるアイテムを簡単に入手することができる。

火柱（ひばしら）の杖（つえ）
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

		入手方法
買値	800	●ダンジョンで手に入る ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	400	
重さ	30	

効果 振ると、3マス先まで魔法弾が飛び、通った場所に火柱が立つ（発生時間は10ターン）。この魔法弾は、キャラクター、モンスター、石像に当たっても消えずに通過する。投げ当てたときは、魔法の効果によって2ダメージを与える。



←火柱を立てたあとに自分が鉄化状態になれば、敵に連続してダメージを与えていける。

※魔法弾が水晶やあやしいかげで反射した場合は、魔法弾がそのマスを通ったことにならない

※この魔法弾は、潜ってかわす能力を持つモンスターや、魔法の効果を無効化するモンスター、魔封じの指輪を装備している操作キャラクターによって消されてしまう。また、鉄化状態か氷結状態のキャラクターやモンスターに向けて振った場合は、その手前で魔法弾が消える

※魔法の効果を2ダメージに変えるモンスターがいるマスには、魔法弾によって火柱が立たない

豆知識

●敵を吹き飛ばせば、火柱のなかへ何度も入れることができる

封印の杖（ふういんのつえ）
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	1500	入手方法	●ダンジョンで手に入る
売値	500		
重さ	15		

効果 封印状態にする(効果時間はフロア中)。イカリ状態を解除する。

※封印状態のあいだは、操作キャラクターだと口が使えずに「食べる」「飲む」「読む」などができない。操作キャラクター以外だと特殊能力が封じられる

ふきとばしの杖（ふきとばしのつえ）
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	1200	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●コスタリベラ(エンディング後)で買う ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	600		
重さ	30		

効果 魔法弾が当たったキャラクターやモンスターを5マス吹き飛ばす。この魔法弾は、アイテムやゾンビ系モンスターが落とした墓にも当たり、その場合は9マス吹き飛ばす。吹き飛ばす方向は、魔法弾の進行方向と同じ。水路に落ちているアイテムや床に貼りついているアイテムも吹き飛ばすことが可能。投げたときも同じ効果が発生するが、アイテムや墓には当たらないため吹き飛ばすことができない。

※キャラクターやモンスターが吹き飛ぶと、状況ごとに下記のような結果になる。アイテムや墓の吹き飛びについてはP.264を参照

豆知識

●水路に落ちたアイテムを吹き飛ばして、拾えるようにすることができる

●敵を壁などにぶつけて5ダメージを与える杖としても利用できる

■キャラクターやモンスターが吹き飛んだあとの結果

何かにぶつかった場合

ぶつかった相手	結果
キャラクター、モンスター	お互いに5ダメージを受ける
壁、水晶	5ダメージを受ける(壁のなかに入れる能力がある場合はそのまま入っていく)
氷柱	5ダメージを受ける
石像	5ダメージを受け、石像にもダメージが与えられる

吹き飛んで着地した場合(※1)

着地した場所	結果
通常の床	そのまま着地する
ワナ	着地してワナを踏む(モンスターは見えているワナのみ踏む)
トゲトゲ床	床に乗ってダメージを受ける
ツルツル床	床の上にすべらずに着地する
水路、谷	ほかの部屋へワープする(その地形を移動できる能力がある場合はワープしない)
壁、水晶	操作キャラクターのみ、窒息ダメージを受ける

※1……何かにぶつかって着地したときも、同様の効果を受ける

分裂の杖（ぶんれつのつえ）
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	2500	入手方法	●ダンジョンで手に入る
売値	1200		
重さ	200		

効果 モンスターを分裂させる。仲間モンスターに当たった場合も、分裂で出現したモンスターは敵になる。キャラクターが受けると、混乱状態になる(効果時間は行動4〜7回分)。

※混乱状態のあいだは、移動や通常攻撃をする方向がランダムで変わる

へんげ(つえ)の杖
STAFF
＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	1000	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	500		
重さ	15		

効果 そのフロアに出現する可能性のあるモンスターに変身させ、すべての状態変化を解除して、HPを完全に回復させる。操作キャラクターが受けると、同じ法則で変身状態になり、さらに透明状態が解除される(変身状態の効果時間は行動40回分)。
※変身状態のあいだは、同じ種族の敵から攻撃を受けず、仲間から攻撃される
※変身する前にモンスターが持っていたアイテムは消えてしまう。アイテムを合成するモンスターに飲みこませていたものも同様
※仲間モンスターが変身した場合は、敵になってしまい、その仲間はちからつきたと見なされる
※杖の効果を受けても、右記のモンスターには変身しない。また、ニフラムの巻物の効果で消えている種族にも基本的には変身しない

豆知識
●水晶で跳ね返せば、自分が変身状態になれる
●強いモンスターを弱い種族に変身させられる

■へんげの杖では現れないモンスター

●マドハンド	●ミミック(※1)
●ブラッドハンド	●ひとくいばこ
●ひょうがまじん	●ガーゴイル
●ようがんまじん	●ヘルジャスティス

※1……状況によっては、現れることがある

ホイミの杖(つえ)
STAFF
＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	500	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●海底の家(海竜の聖火入手前)、神殿の小部屋、海底山地の休けい所、海竜の灯台で買う ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	250		
重さ	20		

効果 HPを25ポイント回復させる。
※ゾンビ系モンスターの場合は25ダメージを与える

豆知識
●回復用としてだけでなく、ゾンビ系モンスターへの攻撃用の杖としても利用できる

ボミオスの杖(つえ)
STAFF
＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	1200	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	600		
重さ	11		

効果 行動速度を1段階下げる(効果時間は操作キャラクターだと行動10～15回分、仲間キャラクターだと行動10回分、モンスターだとフロア中)。

マヌーサの杖(つえ)
STAFF
＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	5000	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	2500		
重さ	20		

効果 からぶり状態にする(効果時間は行動10回分)。
※からぶり状態のあいだは、隣接攻撃がまったく当たらない(必中の剣やちからがみなぎっているスパークソードによる隣接攻撃と、火炎草を飲んで正面1マスに吹いた炎をのぞく)

豆知識
●遠距離攻撃をしないモンスターに使えば、ほぼ無力化できる

丸得の杖（まるとくのつえ）
STAFF

****

買値	10000
売値	1
重さ	60

入手方法
●ダンジョンで手に入る(エンディング後のみ)

効果 受けた側の残りHPの半分と同じ量のダメージを与え、同じぶんだけ使った側のHPが回復する。

※受けた側が魔法の効果を無効化もしくは2ダメージに変える能力を持っている場合は、その能力が発揮されて、使った側のHPが回復しない

※通常攻撃で1～2ダメージしか受けないモンスターが受けた場合は、1～2ダメージしか与えられないが、使った側のHP回復量は通常どおり、受けた側の残りHPの半分と同じ量になる。同様に、使った側と受けた側の一方でも10ダメージの石像の効果を受けていると、受けた側のダメージが10ポイントになるが、使った側のHP回復量は通常と変わらない

※操作キャラクターが使って自分自身で受けた場合は、何も効果がない

豆知識
●杖を遠投したり投げ効果の石像に投げ当てると、効果が発生したすべての敵にダメージを与えつつ、自分のHPを大幅に回復できる

身代わりの杖（みがわりのつえ）
STAFF

****

買値	2500
売値	1000
重さ	20

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 身代わり状態にする(効果時間は行動25回分)。ほかに身代わり状態だった仲間キャラクターやモンスターがいた場合は、その身代わり状態が解除される。操作キャラクターが受けると、混乱状態になる(効果時間は行動4～7回分)。

※身代わり状態のあいだは、敵モンスターから集中して攻撃を受ける

※混乱状態のあいだは、移動や通常攻撃をする方向がランダムで変わる

※遠投されて複数の仲間キャラクターやモンスターに当たった場合は、当たった順番に身代わり状態になっていき、最終的には最後に当たった仲間キャラクターかモンスターのみが身代わり状態になる。投げ効果の石像に投げ当てた場合も同様だが、部屋内にいる操作キャラクターが石像よけの指輪か魔封じの指輪を装備していないと、最後に当たったモンスターが身代わり状態になったうえで、操作キャラクターが混乱状態になる

豆知識
●身代わり状態のモンスターに鉄化のたねを投げ当てれば、敵の攻撃で倒されないようにすることができる

ミミックの杖（ミミックのつえ）
STAFF

****

買値	3000
売値	1500
重さ	210

入手方法
●ダンジョンで手に入る

効果 アイテムに化けている状態のミミックに変身させ、すべての状態変化を解除する。操作キャラクターが受けると、ミミックへの変身状態になり、さらに透明状態が解除される(変身状態の効果時間は行動40回分)。ミミックに対して使ったときは何も効果がない。

※ミミックへの変身状態のあいだは、ミミックから攻撃を受けず、仲間から攻撃される

※ミミックになったモンスターが持っていたアイテムは、変身したときに落とす

※仲間モンスターが変身した場合は、ミミックは敵になってしまい、その仲間はちからつきたと見なされる

※ニフラムの巻物の効果でミミックが消えている場合は、杖の効果を受けたモンスターは薬草になって、その場に落ちる。同じ状況で操作キャラクターが杖の効果を受けると、ちからつきてしまう

豆知識
●ニフラムの巻物でミミックを消してから使うと、敵を薬草に変えることができる

メダパニの杖(つえ)
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	1200	
売値	250	
重さ	13	

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 混乱状態にする(効果時間は行動4～7回分)。
※混乱状態のあいだは、移動や通常攻撃をする方向がランダムで変わる

異種合成で付く印【乱】剣に合成できる。通常攻撃が当たった敵を、ときおり魔法の効果で混乱状態にする効果を持つ。重ねがけすると、混乱状態にする確率が上がる。

※魔法の効果なので、マホトーンの効果などで無効化されたり、2ダメージに変えられる場合がある
※攻撃対象に状態変化を起こさせる印と組み合わせた場合は、混乱状態にするタイミングが特定の優先順位によって決まる(→P.277)

モシャスの杖(つえ)
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	2000	
売値	1000	
重さ	40	

入手方法
- いけにえのほら穴で拾う
- ロサを連れてグレートバレイナ島に到着する

効果 アイテムに変化させる(アイテムはその場に落ちる)。どのアイテムに変化するかは、ダンジョンごとに設定された候補のなかからランダムで決まる(→P.370)。操作キャラクターが受けると、ミミックへの変身状態になり、さらに透明状態が解除される(変身状態の効果時間は行動40回分)。
※ミミックへの変身状態のあいだは、ミミックから攻撃を受けず、仲間から攻撃される
※アイテムに変化したモンスターが持っていたアイテムは、変化したときに落とす

※仲間モンスターが変化した場合は、ちからつきたと見なされる。仲間キャラクターが変化した場合も同様なため、その時点で冒険に失敗したことになってしまう
※ニフラムの巻物の効果でミミックが消えているときに操作キャラクターが効果を受けると、何かのアイテムになり、冒険に失敗したことになってしまう

豆知識
- 通常では拾えないアイテムを手に入れるのに利用できる

もろはの杖(つえ)
STAFF

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	1000	
売値	500	
重さ	20	

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- 海竜の灯台、コスタリベラ(エンディング後)で買う
- 仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 受けた側の残りHPが1になるだけのダメージを与え、使った側が自分の残りHPの半分と同じ量のダメージを受ける。受けた側の残りHPが1だったときは、使った側だけがダメージを受ける。
※受けた側が魔法の効果を無効化もしくは2ダメージに変える能力を持っている場合は、その能力が発揮されて、使った側がダメージを受けない
※使った側と受けた側の一方でも10ダメージの石像の効果を受けていると、両者ともダメージが10ポイントになる
※操作キャラクターが使って自分自身で受けた場合は、残りHPが1になるだけのダメージを受ける

豆知識
- 痛みわけ状態にしたモンスターにもろはの杖を使うと、ほぼ確実に倒せる

←仲間モンスターを成長させたいときには、もろはの杖を利用して、育てたい仲間が敵を倒すのをアシストしよう。

ようじゅつしの杖（つえ）
STAFF
＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	4000
売値	2000
重さ	150

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）
- ●ようじゅつしに落とさせる
- ●コスタリベラで買う

効果 おびえの杖、バシルーラの杖、ボミオスの杖と同じ効果をランダムでひとつだけ発生させる。
※この杖が未識別だった場合は、ようじゅつしが同じ種類の杖を振っても識別はされない

豆知識
●隣接している敵に使うと、どの効果が発生したとしても直後には攻撃を受けずにすむ

ラリホーの杖（つえ）
STAFF
＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	1200
売値	400
重さ	12

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る
- ●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 睡眠状態にする（効果時間は操作キャラクターだと行動4～5回分、それ以外だと行動6～9回分）。踊り状態が解除される。
※睡眠状態のあいだは、攻撃を受けても眠ったまま動けない
※眠らずの指輪を装備していたり、目覚まし状態や眠らず状態になっている場合は、睡眠状態にならない

異種合成で付く印【眠】剣に合成できる。通常攻撃が当たった敵を、ときおり魔法の効果で睡眠状態にする効果を持つ。重ねがけすると、睡眠状態にする確率が上がる。
※魔法の効果なので、マホトーンの効果などで無効化されたり、2ダメージに変えられる場合がある
※攻撃対象に状態変化を起こさせる印と組み合わせた場合は、睡眠状態にするタイミングが特定の優先順位によって決まる（→P.277）
※「2回」の印と組み合わせた場合は、じごくのよろいやメタルキングに最初の攻撃を跳ね返されて睡眠状態になると、その時点で攻撃が終わる

豆知識
●足止め用として、仲間に使ってもいい

ルカニの杖（つえ）
STAFF
＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	1200
売値	600
重さ	30

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る
- ●コスタリベラ（エンディング後）で買う
- ●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 防御力を下げる（効果時間はフロア中）。

レミーラの杖（つえ）
STAFF
＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	800
売値	400
重さ	45

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る
- ●コスタリベラ（エンディング後）で買う
- ●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 振ると、魔法弾が頭上へ飛んでいき、操作キャラクターをレミーラ状態にする（効果時間は行動20回分）。操作キャラクターのまどわし状態を解除する（レミーラの杖以外の方法でフロアが明るくなっているあいだをのぞく）。投げ当てたときは、魔法の効果によって2ダメージを与える。
※レミーラ状態のあいだは、全体マップに地形（宝物部屋をのぞく）、モンスター、階段の位置が表示され、フロアが明るくなる。万能の杖の効果を受けた場合は、フロアが明るくなる効果と全体マップのモンスター表示のみが解除される
※この杖の魔法弾は、何にもぶつからない

レムオルの杖（つえ） STAFF

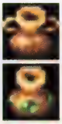
＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	3000	入手方法: ●ダンジョンで手に入る(エンディング後のみ)
売値	1200	
重さ	17	

効果 透明状態にする(効果時間はキャラクターだと行動30回分、モンスターだとフロア中)。
※透明状態のあいだは、姿が見えない

豆知識
●透明状態になって、ほとんどの敵から攻撃されない状況にできる

壺 POT



壺以外のアイテムを入れたり、押したりして使う。基本的に、割らないと中身を取り出せないので、気をつけておくこと。

【投げ当てたときの効果】割れてなくなり、入っていたアイテムが周囲にばらまかれる。割れない状態だと、そのまま下に落ちる。壁などに当たった場合も、同じように割れるか下に落ちる。割れたときでも落ちたときでも、石像以外にはダメージを与えられない。
【識別状況】容量はつねに識別されている。押して使うものは、押したときに名前が識別される。
【祝福】(祝福されることがない)
【呪い】(呪われることがない)

インパスの壺（つぼ） POT

コマンド：入れる

買値	2000	入手方法: ●ダンジョンで手に入る(エンディング後のみ)
売値	1200	
重さ	100	

効果 入れたアイテムが識別される。入れたアイテムがひとくいばこだったときは、名前が「ひとくいばこ」に変わる。すでに識別されているアイテムを入れても、何も効果がない。

うそつきの壺（つぼ） POT

コマンド：入れる

買値	10000	入手方法: ●ダンジョンで手に入る
売値	2000	
重さ	99	

効果 入れたアイテムの名前が、見るたびに変わる。店の商品を入れると、表示されている価格も変化する(実際に請求される代金は変わらない)。

豆知識
●アイテムの一部が未識別になるダンジョンで、入れたアイテムを何度も見れば、そのダンジョン内ではどのアイテムが識別されているかを確認できる

黄金の壺（おうごんのつぼ） POT

コマンド：入れる

買値	10000	入手方法: ●封印の洞くつ70Fの宝物部屋で拾う
売値	2000	
重さ	80	

効果 黄金シリーズのひとつ。入れたアイテムが500Gに変わる。
※つねに名前が識別された状態で手に入る
※ひとくいばこが化けていることはない

豆知識
●壺のなかにあるゴールドは、ダンジョンから出ると自動的に所持金に加わり、壺の容量はもとにもどるので、何度でも利用できる

回復の壺（かいふくのつぼ）
POT

コマンド：押す

買値	1000
売値	500
重さ	130

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る
- ●海底の家（海竜の聖火入手前）、神殿の小部屋、海底山地の休けい所、海竜の灯台で買う
- ●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 押すと、操作キャラクターのHPが完全に回復する。

火薬壺（かやくつぼ）
POT

コマンド：入れる

買値	4000
売値	2000
重さ	90

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る
- ●カジノのコイン500枚と交換する

効果 割れたときに、中身を周囲にばらまいたあとで爆発する。石像に投げ当てたときにかぎり、中身ごと爆発する。置いてあるときに爆風を受けると、誘爆してしまう。爆発の効果は地雷と同じ（→P.297）。アイテムを入れても、何も効果がない。

※遠投されて複数のキャラクターやモンスターに当たった場合は、当たった順番に爆発していく

※ふはつの巻物の効果を受けている場合は、割れても爆発しない。壺強化の巻物の効果で割れない状態になっている場合は、割れずにそのまま落ちる。ただし、石像に投げ当てて爆発しなかったときにかぎり、ダメージを与えて中身ごとなくなる

※投げ効果の石像に当たって爆発した場合は、爆風で石像が消えるため効果がまきちらされない

※ひとくいばこが化けていることはない

豆知識
- ●ふはつの巻物を読んでから割れば、中身を取り出せる
- ●爆発するマスとその周囲8マスのすべてにアイテムや石像があれば、それらのさらに周囲に中身がばらまかれるため、爆発しても中身が消えずにすむ
- ●売値が高いので、店で売ってゴールドをかせげる

草の神の壺（くさのかみのつぼ）
POT

コマンド：入れる

買値	5000
売値	2000
重さ	60

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る
- ●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 入れた草を投げ当てたときの効果が、視界内にいるすべてのキャラクターやモンスター（店主のガーゴイルを含む）に発生し、その草がなくなる。草以外のアイテムを入れても、何も効果がない。

※操作キャラクターに効果が発生するのは、一番最後になる

※入れた草が祝福されていたり、効果を受けた者がよくきき状態になっていると、草の効果が強化される

※ひとくいばこが化けている草を入れた場合は、視界内にいるすべてのキャラクターやモンスター（店主のガーゴイルを含む）に2ダメージを与えて、ひとくいばこは消える

豆知識
- ●アイテムを潜ってかわすモンスターに、草の効果を与えられる

合成の壺（ごうせいのつぼ）
POT

コマンド：入れる

買値	3000
売値	1500
重さ	100

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る（エンディング後のみ）

効果 入れたアイテムが合成される（→P.274）。剣、爪、盾、指輪を入れると、すでに入っている同系統のアイテムと合成される。杖を入れると、すでに入っている同じ種類の杖と合成される。これら以外のアイテムを入れても、何も効果がない。

※ひとくいばこが化けているアイテムを入れようとした場合は、操作キャラクターの周囲8マスのどこかにひとくいばこが姿を現す

祝福(しゅくふく)の壺(つぼ)
POT

コマンド:入れる

買値	3000
売値	1500
重さ	70

入手方法
●ダンジョンで手に入る(エンディング後のみ)

効果 入れたアイテムが祝福された状態になる。祝福されることがないアイテムを入れても、何も効果がない。ただし、呪われていたときにかぎり、呪いが消える。

すいこみの壺(つぼ)
POT

コマンド:押す

買値	5000
売値	1500
重さ	80

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 押すと、操作キャラクターの正面5マス以内で一番近くにあるアイテムを、壺のなかへ吸いこむ。水路に落ちているアイテムも吸いこむことができる。壁、水晶、氷柱を越えて吸いこむことはできない。
※吸いこむアイテムは、キャラクター、モンスター、火柱、砂柱、風柱を通り抜ける
※壺のほか、床に貼りついているアイテムは吸いこめない
※店の商品も吸いこめるが、代金を払えない場合は、そのまま泥棒したことになる

豆知識
●水路に落ちたアイテムを吸いこんで回収できる
●店の商品を泥棒するために使える

倉庫(そうこ)の壺(つぼ)
POT

コマンド:入れる

買値	1000
売値	500
重さ	135

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●プチットの村で買う
●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 入れたアイテムが倉庫に送られる。
※ゴールド、ロサの宝物、店の商品は入れることができない。また、倉庫がいっぱいだったり、泥棒をしている状況だと、何も入れることができない

豆知識
●倉庫に送ったアイテムは、その冒険に失敗してもなくならない

大砲(たいほう)の壺(つぼ)
POT

コマンド:入れる、発射

買値	1000
売値	500
重さ	100

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●謎の商人(トルネコ操作時)から買う

効果 入れたアイテムを発射すると、遠投された状態で飛んでいき、モンスターに当たると投げ当てた(矢の場合は撃ち当てた)ときと同じ効果を与える。ただし、大砲の弾の場合は特別な効果がある(→P.319)。また、発射されたゴールドは、当たったモンスターに金額の1/10のダメージを与える。
※つねに名前が識別された状態で手に入る
※ポポロは、アイテムを入れることはできるが、発射することができない
※複数のアイテムを入れても、1回に1個ずつ、入れた順番に発射される
※ふしぎ投げの指輪やへた投げの指輪を装備しているときに発射すると、指輪の効果を受ける
※ひとくいばこが化けているアイテムやミミックを発射しようとした場合は、操作キャラクターの周囲8マスのどこかにひとくいばこやミミックが姿を現す

豆知識
●高い金額のゴールドを発射すれば、敵に大ダメージを与えることができる

父(ちち)のとっくり
POT

買値	1500	入手方法	●ロサを連れてダンジョンに入る
売値	750		
重さ	──		

コマンド：入れる

効果 ロサの宝物のひとつ。特別な効果はない。容量は、つねにゼロ。

とじこめの壺(つぼ)
POT

買値	1500	入手方法	●ダンジョンで手に入る ●仲間がモンスター闘技場で勝つ
売値	750		
重さ	500		

コマンド：入れる（選べない）

効果 投げ当てたキャラクターやモンスターをなかに閉じこめて、その場で床に貼りつく。アイテムを入れることはできない（だいまどうの催眠攻撃を受けたときをのぞく）。操作キャラクターや仲間キャラクターが閉じこめられると、冒険に失敗したことになってしまう。容量は、つねに1。

※基本的に、投げたときにはずれることはない（へた投げの指輪を装備していても同様）。ただし、割れない状態だった場合は、かならずはずれて足元に落ちる。また、放物線投げされた場合は、はずれる可能性がある

※まがりの指輪を装備して自分自身に向かって投げた場合は、指輪に「跳」の印が付いているときにかぎり、はずれて足元に落ちる

※仲間モンスターが閉じこめられると、その仲間はちからつきたと見なされる

※アイテムの効果を2ダメージに変える能力を持っているモンスターに当たった場合は、閉じこめずに壺が消える

⬅ほぼ確実に敵を回避できるので、緊急時用として、つねに1個は持っておきたい。

➡敵を閉じこめて床に貼りついた壺でも、ふきとばしの杖を利用すれば、ほかの敵を閉じこめることができる。

※なかに何かが入っている状態でキャラクターやモンスターに当たった場合は、中身が消えて、新たに当たった者を閉じこめる

※遠投されて複数のキャラクターやモンスターに当たった場合は、当たった順番に閉じこめていき、最後の1体を閉じこめた状態で床に貼りつく

※投げ効果の石像に当たった場合は、部屋内のすべてのキャラクターやモンスターを閉じこめ、それぞれの場所に壺が落ちて床に貼りつく（遠投されて投げ効果の石像に当たったときは、どこにも壺が落ちない）。ただし、部屋内にいる操作キャラクターが石像よけの指輪を装備していないと、最後に操作キャラクターが閉じこめられ、冒険に失敗したことになってしまう

※モンスターを閉じこめた壺が吹き飛んで割れた場合は、なかのモンスターが出てくる（HPは完全に回復し、状態変化もすべて解除される）。投げ効果の石像に当たった場合は、なかのモンスターが出たあとに、石像が効果をまきちらす。泥のワナの効果を受けた場合は、中身がくさったパンになる

※下記の状況だと、壺の中身が「モンスターの跡」になるが、このときに壺が吹き飛んで割れても、何も出てこない。投げ効果の石像に当たっても、何も効果がない

豆知識

●通常はかならず当たるので、敵との戦いを確実に回避できる

■中身が「モンスターの跡」になる状況

- ●マドハンド、ブラッドハンド、ひょうがまじん、ようがんまじんを閉じこめる
- ●仲間モンスターを閉じこめる
- ●閉じこめているモンスターと同じ種族をニフラムの巻物で消す

呪(のろ)いの壺(つぼ)
POT

コマンド：入れる

買値	売値	重さ	入手方法
3000	1500	75	●ダンジョンで手に入る

効果 入れたアイテムが呪われた状態になる。呪われることがないアイテムを入れても、何も効果がない。

豆知識
●合成に使う予定のアイテムは、呪われていてもあまり問題はないので、呪いの壺を保存用として利用できる。同様に、呪われることがないもの(食料、ちいさなメダル、カギなど)も入れておいていい
●さきぼそりの剣や使いすての盾を入れれば、修正値が下がらない状態にできる

ふつうの壺(つぼ)
POT

コマンド：入れる

買値	売値	重さ	入手方法
1000	500	85	●異世界の迷宮で拾う

効果 アイテムを入れても、何も効果がない。
※マドハンド、ブラッドハンド、ベビーサタン、ミニデーモンに盗まれることがある。ベビーサタンやミニデーモンに盗まれると、入っていたアイテムが周囲にばらまかれる

へんげの壺(つぼ)
POT

コマンド：入れる

買値	売値	重さ	入手方法
5000	1500	150	●ダンジョンで手に入る ●プチットの村で買う

効果 入れたアイテムが別のものに変化する。どのアイテムに変化するかは、ダンジョンごとに設定された候補のなかからランダムで決まる(→P.370)。
※ひとくいばこが化けているアイテムを入れた場合は、変化して現れたアイテムもひとくいばこが化けたものになる

豆知識
●矢を撃って床に落とし、1本ずつ入れると、アイテムをムダにしないで壺を利用できる

←「あるアイテムを入れると特別なものに変化する」というような要素はない。必要のないアイテムを入れるようにしよう。

保存(ほぞん)の壺(つぼ)
POT

コマンド：入れる、出す、名前

買値	売値	重さ	入手方法
1500	750	100	●ダンジョンで手に入る ●海底の家(海竜の聖火入手前)、神殿の小部屋、海底山地の休けい所、海竜の灯台で買う ●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 入れたアイテムを自由に取り出せる。未識別でなくても、『名前』コマンドで壺自体に好きな名前を付けることができる。
※アイテムを入れると、壺のアイコンが赤くなる
※マドハンド、ブラッドハンド、ベビーサタン、ミニデーモンに盗まれることがある。ベビーサタンやミニデーモンに盗まれると、入っていたアイテムが周囲にばらまかれる
※ひとくいばこが化けていることはない

魔法の壺（まほうのつぼ）
POT

コマンド：入れる

買値	10000
売値	2000
重さ	80

入手方法
- 封印の洞くつ、不思議の宝物庫、異世界の迷宮の宝物部屋で拾う

効果 最初から、貴重なアイテムが入っている。容量は、つねに1（アイテムが入っているので、表示はゼロになる）。

※つねに名前が識別された状態で手に入る
※ほかの壺とは外見やアイコンが異なる
※魔法の壺が置かれている宝物部屋の扉を開けたときに、壺のなかに入っているはずのアイテムを持っていたり倉庫に預けていた場合は、壺の中身が巻物のきれはしになる

豆知識
- 魔法の壺のなかに入っているものと同じ種類のアイテムを持っているときは、それを床に置いてから宝物部屋の扉を開ければ、壺の中身が巻物のきれはしにならず、同じ種類のアイテムを再度入手できる

まものの壺（まもののつぼ）
POT

コマンド：押す

買値	3000
売値	1500
重さ	500

入手方法
- ダンジョンで手に入る
- マダム・グラコスのバザーで買う

効果 押すと、容量と同じ数のモンスターが操作キャラクターの周囲8マスに出現し、壺が消える。割れたときには、容量と同じ数のモンスターが混乱状態になって、割れた場所の周囲8マスに出現する。出現したモンスターは、つぎのターンから行動をはじめる。

※モンスターは、壁、水晶、氷柱があったり、キャラクターやモンスターがいるマスには出現しない
※ひとくいばこが化けていた場合は、押すと、周囲8マスのどこかにひとくいばこが姿を現す。壁、水晶、氷柱に当たって割れると、何も出てこない

水がめ（みずがめ）
POT

コマンド：水汲み、水かけ

買値	1000
売値	500
重さ	100

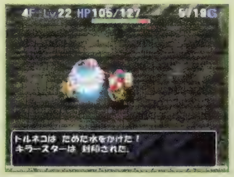
入手方法
- ダンジョンで手に入る
- プチットの村で買う

効果 水路の前で『水汲み』コマンドを行なうと、容量いっぱいまで水をくめる。くんだ水は、『水かけ』コマンドで操作キャラクターの正面1マスにかけることが可能（効果は右記のとおり）。水をかけると容量が1ずつもどるため、ふたたび水をくめる。アイテムを入れることはできない。

※つねに名前が識別された状態で手に入る
※水は、壁の角を越えてかけることができる
※ふしぎ投げの指輪を装備している場合は、水をかけるときに指輪の効果を受ける
※壺が割れても、なかの水はばらまかれない
※水をくんでいるときに冒険に失敗すると、なかの水はかならず消えてなくなる

■水をかけたときの効果

- 剣系モンスターは攻撃力が1／2に下がる
- 爆弾系モンスターは封印状態になって爆発しなくなる
- 火柱は消える
- 上記以外のモンスターやキャラクター、石像は、何も効果を受けない



←ばくだん岩やキラースターなどと戦うときには、水をかけておくと、自爆される危険性がなくなる。

ワープの壺（つぼ）
POT

コマンド：押す

買値	3000
売値	1500
重さ	350

入手方法
●ダンジョンで手に入る

効果 押すと、操作キャラクターが壺に吸いこまれて、同じフロア内にあるいずれかのワープの壺から出てくる。投げ当てたときは、当たったキャラクターやモンスターが吸いこまれてワープし、当たった壺はそのまま落ちる。ワープすると、吸いこむ側と出てくる側の両方の容量が1ずつ減る。フロア内にほかのワープの壺がなかったり、右記の状況になっているワープの壺しかなかったときは、吸いこまれた壺から出てきて、容量が1減る。

※アイテムの効果を2ダメージに変える能力を持っているモンスターに当たった場合は、吸いこまずに壺が消える

※遠投されて複数のキャラクターやモンスターに当たった場合は、当たった順番に吸いこんでいく

※投げ効果の石像に投げ当てても、ダメージを与えるだけで、何も効果がない

※ひとくいばこが化けていることはない

■出てくることができないワープの壺

- ●容量がゼロのもの
- ●水のなかに落ちているもの（吸いこまれたキャラクターやモンスターが、水路を移動できる能力を持っているときをのぞく）
- ●キャラクターやモンスターの足元にあるもの
- ●店の商品

その他
ETC.

その他に分類される3種類のアイテムには、それぞれ特別な使い道が用意されている。

【投げ当てたときの効果】ゴールドは10ダメージ、それ以外は2ダメージを与える。
【識別状況】つねにすべてが識別されている。
【祝福】（祝福されることがない）
【呪い】（呪われることがない）

ゴールド
ETC.

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	0
売値	0
重さ	――

入手方法
●ダンジョンで手に入る
●町で所持金として入手（計12ヵ所）
●いけにえのほら穴4F、魔物の巣12F、不思議の宝物庫30Fの宝物部屋で拾う

効果 買い物などで必要となるお金。通常は拾うと同時に所持金として加算されるが、上に乗って『交換』コマンドで拾ったり、足元から壺に直接入れたりすると、アイテムとして持つことが可能。投げ当てると10ダメージを与える。大砲の壺で発射したときにかぎり、金額の1／10のダメージを与える。

※『使う』コマンドは表示されるが選べない

※持っているときに◙ボタンでソートすると所持金に加算され、アイテムとしては消えてしまう

※倉庫の壺に入れることはできない

※アイテムとして持ったまま、ダンジョンを突破するかリレミトの巻物を読んだ場合は、自動的に所持金に加算される。冒険に失敗した場合は、所持金に加算されず、かならず消えてなくなる。どちらの場合も、壺に入れていたときは、ゴールドが入っていた個数ぶんだけ壺の容量がもとにもどる

※ひとくいばこが化けていることはない

※所持金は9999999Gよりも多くならない。それ以上は、所持金として加算されたときに切り捨てられる

豆知識
●高い金額のゴールドを大砲の壺で発射すれば、敵に大ダメージを与えることができる

ちいさなメダル
ETC.

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	0
売値	0
重さ	20

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る
- ●町で拾う／もらう(計13個)
- ●魔物の巣12Fの宝物部屋で拾う
- ●仲間がモンスター闘技場で勝つ

効果 メダル王に渡すと、枚数に応じてごほうびがもらえる(→P.58)。使うと消えてなくなる。投げ当てると2ダメージを与える。

※持っているときに冒険に失敗すると、かならず消えてなくなる

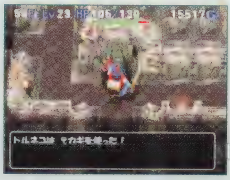
カギ
ETC.

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

買値	0
売値	0
重さ	1

入手方法
- ●ダンジョンで手に入る

効果 宝物部屋の入口にある扉を開ける。使うと消えてなくなる。投げ当てると2ダメージを与える。



⬅宝物部屋があるダンジョンでは、できるかぎりカギを持ち歩いておくこと。

CHECK!
ITEM

アイテムではない品物

ここまでに紹介した296種類のアイテムのほかに、ゲームを進めていくうえで手に入る品物がいくつかある。これらは、ほかのアイテムのように『道具』コマンドで使うことはできないが、必要な場面になると自動的に使用される特別なものだ。該当する品物を下にまとめてみたので、参考にしてほしい。

●アイテムとしては持たない品物

名前	入手方法	効果
地図	トルネコ編で、イネスかロサが仲間になったときにガムラン族長からもらう	町にいるときにSTARTボタンを押すと、地図が表示されて自分の居場所がわかる
海竜の聖火	トルネコ編で、海竜島の遺跡の奥深くから持ち帰る	海竜の灯台にある祭壇に灯すと、邪悪な波動が消え去り、灯台の地下室へ入れるようになる
神々の星	ポポロ編で、海底の家にいる謎の剣士と話したあと、バリナボの村にもどってガムラン族長からもらう	神々のほこらにある扉に使うと、神々の道へ入れるようになる
福引き券	コスタリベラの巻物の専門店で、アイテムを買ったときにもらえることがある(何枚でも入手可能)	コスタリベラのカジノで福引きができる(1枚につき1回)
コイン	コスタリベラのカジノで買う(1枚20G)	カジノでモンスター闘技場(トルネコのみ)、ポーカー、ブラックジャックを遊ぶのに必要
ゴールドカード	コスタリベラのカジノにある福引きで特等を当てる	ダンジョン外の店で買い物をするときに、買値がすべて半額になる
祈りの水晶	トルネコ編で、ポポロと合流したあとに占いババからもらう	邪悪な風穴へ入れるようになる
黄金のタテガミ	エンディング後、海竜の灯台の畑で仕事をしている男からもらう(ダンジョンに入れば再度入手可能)	海竜の灯台の2階にいる女性に渡すと、黄金のパンがもらえる

CHECK!

ITEM

宝物部屋について

一部のダンジョンでは、貴重なアイテムが置かれている「宝物部屋」が出現する。宝物部屋にあるアイテムを手に入れるためには、カギをはじめとした特定のアイテムを使用しなければならない。宝物部屋が出現するフロアや部屋内の地形は毎回同じなので、手に入れたいアイテムがある場合は、必要なものをあらかじめ用意しておこう。

←ほとんどの宝物部屋内には、ワナや水路などが設置されている。これらに対抗するためのアイテムが必要だ。

● 宝物部屋リスト

ダンジョン名	フロア	手に入るアイテム	[illegible]	必要な行動
いけにえのほら穴	4F	スカラの巻物、バイキルトの巻物、1000G	1	(とくになし)
魔物の巣	12F	【左上の小部屋】薬草×2、1000G×4 【右上の小部屋】弟切草、1000G×5 【左下の小部屋】スカラの巻物×2、ちいさなメダル 【右下の小部屋】バイキルトの巻物×2、ちいさなメダル	2～5 (※1)	(とくになし)
封印の洞くつ	40F	黄金の草	1	(とくになし)
	50F	黄金の矢	1	ワナを回避する
	60F	魔法の壺[0](中身は黄金の指輪)	1	水路を渡る、ワナを回避する(重力の石像あり)
	70F	黄金の壺	1	水晶を壊す
	80F	魔法の壺[0](中身は印の盾)	1	時限爆弾の巻物を無効化する、ワナを回避する
	90F	魔法の壺[0](中身は黄金の盾)	1	水路を渡る、掘れない壁を斜めに抜ける
	98F	魔法の壺[0](中身は????)	2	壁を掘る、水路を渡る
不思議の宝物庫	30F	5000G	1	水路を渡る
	40F	紙一重の指輪	1	トゲトゲ床を渡る
	50F	草うけの杖[1]×4	1	トゲトゲ床を渡る
	60F	草なげの杖[1]×3	1	トゲトゲ床を渡る
	70F	祈りの巻物×4	0	壁を掘る、水路を渡る
	75F	魔法の壺[0](中身はストレイトソード)	3	壁を掘る
	80F	魔法の壺[0](中身は奇跡の剣)	1	水晶を壊す
	85F	魔法の壺[0](中身ははやぶさの剣)	2	壁を壊す
	90F	魔法の壺[0](中身はインパスの指輪)	1	水晶を壊す、水路を渡る、ワナを回避する(重力の石像あり)
	95F	はね返しの指輪	1	壁を掘る、水晶を壊す
	98F	魔法の壺[0](中身は????)、黄金の紙切れ	2	水晶を壊す、水路を渡る、ワナを回避する(重力の石像あり)
まぼろしの洞くつ	30F	【左の小部屋】毒草 【右の小部屋】ハラヘラズの指輪	1～2 (※2)	(とくになし)
	70F	シャドーの指輪	1	(とくになし)
	90F	石像よけの指輪	1	(とくになし)
	98F	ワナぬけの指輪	1	(とくになし)
異世界の迷宮	80F	黄金の紙切れ	1	壁を掘る
	90F	魔法の壺[0](中身は封の剣)	1	壁を掘るか水路を渡る
	98F	魔法の壺[0](中身は黄金のつるはし)	1	(とくになし)

※1……宝物部屋に入るときに1個必要。小部屋に入るときは、さらに一部屋につき1個必要
※2……一部屋につき1個必要

CHECK!

ITEM

4種類の柱について

アイテムを使うと、火柱、氷柱、砂柱、風柱という4種類の特殊な地形を作り出すことができる。これらの地形は、それぞれちがった性質を持っているので、まとめて解説しよう。なお、風柱以外の柱は、杖だけでなく巻物でも作り出せるが、どちらの方法で出現させても、基本的には同じ性質を持っている。

4種類の柱の共通事項

- 水路や谷には柱が立たない
- 9ターン目と10ターン目に柱は小さくなるが、効果は変わらない
- 柱の効果で敵を倒しても経験値はもらえない
- 石像を押し入れると、柱が消える（氷柱には押し入れることができない）
- 倍速状態の敵がターン内の最初の行動で柱の効果を受けると、2回目の行動をしない（氷柱をのぞく）
- ブーメラン、とびつきの杖、ひきよせの杖、すいこみの壺の効果や、ブラッドハンドの引き寄せ攻撃で柱のなかに入っても、そのまま通過する（氷柱のなかには入れない）
- ワナがある場所に立っている火柱や砂柱に入ると、ダメージを受けたあとにワナを踏む。逆に、柱のなかで『ワナ』コマンドを使うと、ワナが作動したあとにダメージを受ける

火柱、氷柱、砂柱、風柱の特徴

	火柱	氷柱	砂柱	風柱
基本的な性質	入った者が、1回行動するごとに20ダメージを受ける。吹き飛ばされているときに入ると、1マス移動するごとに20ダメージを受ける	掘れる壁と同じ性質を持つ。ただし、周囲を斜めに移動できる、石を投げ当てると壊れる、どんな方法でもなかには入れない、というちがいがある	入った者が、1回行動するごとに10ダメージを受ける。吹き飛ばされているときに入ると、1マス移動するごとに10ダメージを受ける	入った者が、ランダムな方向へ吹き飛ばされる。吹き飛ばされているときに入っても同様
柱に向けて投げたアイテム	燃えて消える（遠投されたものはそのまま通過する）。火薬壺は、遠投されていないときにかぎり、爆発する。転がした大砲の弾は、遠投されたかどうかにかかわらず、爆発する（※1）	氷柱に当たって、その手前に落ちる	砂に埋もれて消える（遠投されたものはそのまま通過する）。転がした大砲の弾は、そのまま通過する	炎の息も含めて、飛ぶ方向がランダムに曲がる（遠投や放物線投げされたものは効果を受けない）。転がした大砲の弾は、そのまま通過する。落ちたり動いたりしてなかに入ったアイテムは、風に飛ばされて消える
柱が立つ場所にいた者	そのまま火柱が立って、直後に20ダメージを受ける	氷結状態になり、その場所には氷柱が立たない	そのまま砂柱が立って、直後に10ダメージを受ける	そのまま風柱が立って、直後に吹き飛ばされる
柱が立つときに消えるもの	ツルツル床、アイテム、墓、石像。それに加えて、火柱の杖だと火柱、砂柱、風柱が消え、炎上の巻物だと火柱（杖の効果で立っていたもの以外）が消える。ただし、火薬壺と大砲の弾は誘爆する（※1）	ツルツル床、アイテム、墓。それに加えて、氷柱の杖だと火柱、氷柱、砂柱、風柱が消え、氷結の巻物だと石像が消える	ツルツル床、アイテム、墓、石像。それに加えて、砂柱の杖だと火柱、砂柱、風柱が消え、砂柱の巻物だと砂柱（杖の効果で立っていたもの以外）が消える	ツルツル床、アイテム、墓、石像、火柱、砂柱、風柱

※1……大砲の弾が呪われていた場合は爆発しない（→P.319）

ダンジョン別 アイテム出現逆引きリスト ITEMLIST

	アイテム ＼ ダンジョン	謎のほら穴	いざないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿 広間	さんご礁の神殿 回廊	海底山地 ふもと	海底山地 山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞 南	遺跡の大空洞 北	バレイナのほら穴
剣	アイスソード												
剣	ウィンドスピアー					落					店 変	変	
剣	エリミネーターの斧												
剣	黄金のつるはし												
剣	おおきづち	変	変	変	変	変	変	変	店 変	落 変	変	変	変
剣	オーシャンロッド					落			店		店 変	変	
剣	奇跡の剣												
剣	キラーヘッド												
剣	金の剣	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	店 変 モ	変 モ	店 変 モ	変 モ	変 モ
剣	グレイトソード												
剣	ゴールドウィップ												
剣	こんぼう												
剣	さきぼそりの剣												
剣	シャドーブレイク												
剣	ストレイトソード												
剣	スパークソード												
剣	せいぎのそろばん												
剣	ゾンビキラー									落	落 店 変	変	
剣	つるはし	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	落 変 モ	落 変 モ	落 変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ
剣	デーモンバスター								落		店 変	変	
剣	デスストーカーの斧												
剣	鉄の斧	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	落 変 モ	落 変 モ	変 モ	落 店 変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	変 モ
剣	銅の剣	落 変 モ	変 モ	落 変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ
剣	ドールクラッシャー								落		店 変	変	
剣	ドラゴンキラー										変	変	
剣	如意棒												

リストの見かた

- 落：床に落ちていることがある
- 壁：壁に埋まっていることがある
- 店：店で売っていることがある
- 敵：出現するモンスターが固有所持アイテムとして落とすことがある
- 変：へんげの壺を使ったときに出現することがある
- モ：モノカの杖やパルプンテの巻物の効果で出現することがある
- 宝物…宝物部屋で入手できる

※賢者のほら穴と仙人のほら穴の欄には、通常の解法で持ち帰れるアイテムのみを記載している

山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議の宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮	賢者のほら穴	仙人のほら穴
													店 変モ			変		
変													落壁店 変モ			落店 変		
													店					
																宝物		
変									変	変			落 変モ			落店 変		落
変													落壁店 変モ			落店 変		
														宝物				
													落店					
変モ									変モ	変モ			落壁店 変モ			落店 変		
																落店 変		
													落壁 変モ	モ		落 変		
								変モ					店			落店 変		
														宝物				
													店					
													壁店 変モ			落店 変		
変													落壁店 変モ			落店 変		
変モ									変モ	変モ			落壁 変モ			落店 変	落店	落
変													落壁店 変モ			落店 変		
													敵					
変モ									変モ	変モ			落壁 変モ			落 変		
変モ									変モ	変モ			落壁 変モ	モ		落 変		
変													落壁店 変モ			落店 変		
変													落壁店 変モ			落店 変		

	アイテム ＼ ダンジョン	謎のほら穴	いざないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿 広間	さんご礁の神殿 回廊	海底山地 ふもと	海底山地 山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞 南	遺跡の大空洞 北	バレイナのほら穴
剣	鋼鉄の剣	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	落 変 モ	落 変 モ	落 変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ
剣	はぐれメタルの剣												
剣	はやぶさの剣												
剣	必中の剣												
剣	封の剣												
剣	ブレッドハンド												
剣	ベビーフォーク												
剣	ボンバーキラー								店		変	変	
剣	魔法の剣												
剣	メタルキングの剣												
剣	妖剣かまいたち									落	落 店		
剣	ライフドレイン												
剣	ルカナンソード												
剣	ロトの剣												
爪	うみどりの爪	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ
爪	エレファントクロウ												
爪	銀の爪												
爪	クロウアンドレア												
爪	ゴールドクロウ												
盾	印の盾												
盾	黄金の盾												
盾	木の盾	落 変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	モ	モ	変 モ
盾	クロムシールド								店	落	店 変	変	
盾	こうらの盾	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	落 変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ
盾	真紅の盾										落		
盾	青銅の盾	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ
盾	使いすての盾												
盾	鋼鉄の盾	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	店 変 モ	落 変 モ	落 店 変 モ	変 モ	変 モ
盾	爆発よけの盾	モ	モ	モ	モ	モ	モ	落 モ	落 店 モ	モ	落 変 モ	変 モ	モ
盾	はぐれメタルの盾										店 変	変	
盾	ホワイトクロス												

山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議の宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮	賢者のほら穴	仙人のほら穴
変モ									変モ	変モ			落壁 変モ			落 変		
													落壁店 変モ			落 変		
														宝物				
													壁			変		
																宝物		
													店					
変													壁店 変モ			落店 変		
													壁			変		
													壁店			店 変		
													宝物					
変モ		変モ	落 変モ	変モ	変モ	変モ	変モ		変モ	変モ	変モ		壁 変モ			変		
		モ	モ	モ	モ	モ	モ				変モ		変モ			変		
													壁					
											壁							
													宝物					
													宝物					
モ									変モ	変モ			落壁 変モ			落 変		
変													落壁店			落店 変		
変モ									変モ	変モ			落壁 変モ			落店 変		
													落壁店 変モ			落店 変		
変モ									変モ	変モ			落壁 変モ			落 変		
								変モ					壁店			店 変		
変モ									変モ	変モ			落壁店 変モ			落 変		
変モ									モ	モ			落壁店 変モ			落店 変		
変													落壁店 変モ			店 変		
													店					

	アイテム＼ダンジョン	謎のほら穴	いさないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿 広間	さんご礁の神殿 回廊	海底山地 ふもと	海底山地 山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞 南	遺跡の大空洞 北	バレイナのほら穴
盾	メタルキングの盾												
盾	やいばの盾	変	変	変	変	変	変	変	落 店 変	落 変	店 変	変	変
盾	ラウンドシールド	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	落 変 モ	落 店 変 モ	落 変 モ	落 店 変 モ	変 モ	変 モ
盾	ロトの盾												
指輪	傷みよけの指輪										変	変	
指輪	命の指輪												
指輪	インパスの指輪												
指輪	うけながしの指輪												
指輪	遠投の指輪										変	落 変	
指輪	黄金の指輪												
指輪	会心の指輪										変	変	
指輪	回復の指輪												
指輪	紙一重の指輪												
指輪	きれいな指輪	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 店 モ	落 モ	落 変 モ
指輪	混乱よけの指輪										店 変	落 変	
指輪	ザメハの指輪												
指輪	しあわせの指輪												
指輪	しにがみの指輪												
指輪	シャドーの指輪												
指輪	石像よけの指輪												
指輪	たれ流しの指輪												
指輪	ちからの指輪	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 店 変 モ	落 変 モ	落 変 モ
指輪	通過の指輪												
指輪	痛恨の指輪												
指輪	透視の指輪										落 店 変	変	
指輪	とうぞくの指輪												
指輪	毒けしの指輪										落 店 変	変	
指輪	ドラゴンの指輪										変	変	
指輪	投げ名人の指輪												
指輪	人形よけの指輪										店 変	落 変	
指輪	値切りの指輪												

山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議な宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮	賢者のほら穴	仙人のほら穴
変									変	変			落 壁 店 変 モ			落 店 変		
変 モ									変 モ	変 モ			落 壁 店 変 モ			落 店 変		
														宝物				
変		変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ				店 変 モ		落 店 変 モ	壁 店		落 店 変		
														壁				
														宝物				
変		変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	店			落 店 変 モ		落 店 変 モ	壁 店	落	落 店 変	落	落
													宝物					
落 変		モ	モ	モ	モ	モ	モ				モ		変 モ	壁 店		変		
														壁		店 変		
														宝物				
落 モ		変 モ	落 変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ		変 モ	落 変 モ	落 店 変 モ			壁 店		変		
落 変		変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	店			店 変 モ		落 店 変 モ	壁 店	落	落 店 変		
		モ	モ	モ	モ	モ	モ	変 モ			モ					落 店 変		
落		モ	モ	モ	モ	モ	モ				モ			壁 店		落 店 変		
														壁 店	落			
														壁	宝物			
														壁	宝物			
		モ	モ	モ	モ	モ	モ	変 モ			モ					落 店 変		
落 変 モ		変 モ	落 変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	店	変 モ	変 モ	落 店 変 モ		落 変 モ	壁 店		落 店 変		
		変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ				店 変 モ		落 店 変 モ	壁 店		落 店 変	落	
		モ	モ	モ	モ	モ	モ	変 モ			モ					落 変		
変		変 モ	変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	店			店 変 モ		落 店 変 モ	壁 店				
														店				
落 変		変 モ	変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	店			店 変 モ		落 店 変 モ	壁 店		落 店 変		
落 変		変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ				変 モ		変 モ	壁		落 店 変		
		モ	モ	モ	モ	モ	モ				モ			壁 店		変		
落 変		変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	店			店 変 モ		落 店 変 モ	壁 店		落 店 変		

	アイテム ＼ ダンジョン	謎のほら穴	いざないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿 広間	さんご礁の神殿 回廊	海底山地 ふもと	海底山地 山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞 南	遺跡の大空洞 北	バレイナのほら穴
指輪	眠らずの指輪										店 [illegible]	落 [illegible]	
	呪いよけの指輪												
	爆発の指輪										落 店 [illegible]	[illegible]	
	はね返しの指輪												
	母の形見												
	ハラペコの指輪												
	ハラヘラズの指輪												
	ハラ守りの指輪										[illegible]	[illegible]	
	ハラモチの指輪										落 店 [illegible]	[illegible]	
	ファイターリング												
	ふしぎ投げの指輪												
	ふつうの指輪												
	へた投げの指輪												
	まがりの指輪												
	魔封じの指輪												
	まもりの指輪												
	みかわしの指輪												
	見切りの指輪												
	ミニデーモンの指輪										[illegible]	[illegible]	
	メタルリング												
	ルーラの指輪												
	技封じの指輪												
	ワナあての指輪												
	ワナぬけの指輪												
飛び道具	黄金の矢												
	会心の矢												
	木の矢	[illegible] [illegible]	[illegible] [illegible]	[illegible] [illegible]	[illegible] [illegible]	[illegible] [illegible]	落 敵 [illegible] [illegible]	落 [illegible] [illegible]	店 [illegible] [illegible]	落 [illegible] [illegible]	[illegible]	[illegible]	敵 [illegible] [illegible]
	銀のダーツ												
	銀の矢										落		
	鉄の矢								敵 店		[illegible]	[illegible]	敵
	毒の矢												

山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議の宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮	賢者のほら穴	仙人のほら穴
変		変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	店			店 変 モ		落 店 変 モ	壁 店 落		落 店 変		
		変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ				変 モ		落 変 モ	壁		落 店 変		
落 変		変 モ	変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	店			店 変 モ		落 店 変 モ	壁 店 落		落 店		
														壁 宝物				
		モ	モ	モ	モ	モ	モ				モ		落	壁		落 店 変		
														壁	宝物			
落 変		変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	店			店 変 モ		落 店 変 モ	壁 店 落		落 店 変		
落 変		変 モ	落 変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	店			落 店 変 モ		落 店 変 モ	壁 店 落		落 店 変		
														壁 店				
		モ	モ	モ	モ	モ	モ	変 モ			モ					落 変		
														壁				
		モ	モ	モ	モ	モ	モ	変 モ			店 モ		落 店	店		落 店 変		
		変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ				店 変 モ		落 店	壁 店 落		落 店 変	落	
														店				
														壁				
														壁				
		モ	モ	モ	モ	モ	モ				モ			壁		店 変		
変		変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ				変 モ		落 変 モ	壁 店		店 変		
		モ	モ	モ	モ	モ	モ				店 モ		落 店 変 モ	壁 店		落 店 変		
														店				
		変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	店			店 変 モ		落 店 変 モ	壁 店 落		落 店 変		
														壁	宝物			
													宝物					
													壁			変		
モ					敵				変 モ	変 モ		敵	落 壁 敵 変 モ	壁	敵	落 敵 変	落	落 敵
敵												敵	落 壁 店 敵 変 モ	壁		落 店 敵 変		
変												敵	落 壁 店 敵 変 モ	壁		落 変		
敵												敵	落 壁 店 敵 変 モ	壁		落 変	落	

分類	アイテム ＼ ダンジョン	謎のほら穴	いざないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿 広間	さんご礁の神殿 回廊	海底山地 ふもと	海底山地 山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞 南	遺跡の大空洞 北	バレイナのほら穴
飛び道具	ブーメラン										店		
飛び道具	ふきとばしの矢												
飛び道具	まじんの矢												
飛び道具	魔法の矢												
飛び道具	マルチアロー												
飛び道具	石												
飛び道具	魔法の石	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	落 変 モ	落 店 変 モ	変 モ	店 変 モ	落 変 モ	落 変 モ
飛び道具	ようがん石												
飛び道具	大砲の弾												
食料	黄金のパン												
食料	大きなパン	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	変 モ
食料	オニオンブレッド												
食料	キャラメルパン												
食料	きょだいなパン												
食料	くさったパン												
食料	くさりきったパン												
食料	パン		落	落 敵		落	落	落	落	落	落 店 変	落 変	落 敵
食料	魔法のパン												
草	あやしい葉っぱ												
草	胃拡張のたね												
草	胃下垂のたね												
草	胃縮小のたね												
草	命の草												
草	黄金の草												
草	弟切草												
草	踊り草									落	落 店 変	落 変	
草	火炎草	落 変 モ	落 変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	店 変 モ	変 モ	落 変 モ
草	かなしばりのたね	変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	変 モ	落 店 変 モ	落 変 モ	変 モ
草	草ぶえ												
草	雑草											落	
草	しあわせのたね												

山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議の宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮	賢者のほら穴	仙人のほら穴
													落 壁 店 変 モ	壁		落 店 変		
													壁			変		
													壁			店 変	落	
													壁 変 モ	壁		変		
													変 モ	店		落 変		
落 変 モ		変 モ	変 モ	落 変 モ	変 モ	落 変 モ	落 変 モ		変 モ	変 モ	モ		壁 店	店		落 壁 店 変		
													落 変 モ	店		落 変		
													壁 店 変 モ			落 店 変		
落 変 モ		変 モ	落 変 モ	落 変 モ	落 変 モ	落 変 モ	変 モ	落 店	変 モ	変 モ	落 店 変 モ		落 店 変 モ		落	落 店 変		
													敵					
								店			店		店 変			落 壁 店 変		
								変 モ					落 壁			落 変		
								変 モ					落 壁			変		
落 変		落 変 モ	落 変 モ	落 変 モ	落 敵 変 モ	落 敵 変 モ	変 モ	落			落 変 モ		落 変 モ		落 敵	落 敵 変		
													壁 変			壁 変		
													落 壁			落 変		
								落 変 モ				落	壁			落 変		
								落 変 モ				落	壁			落 変		
																落 変		
													宝物					
												宝物	変			落 店 変		
変		変 モ	変 モ	落 変 モ	落 変 モ	落 変 モ	変 モ	店			店 変 モ		落 壁 店 変 モ			落 店 変		
変 モ	落	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ	変 モ		変 モ	変 モ	落 店 変 モ		落 壁 店 変 モ			落 店 変	落	
変 モ		落 変 モ	落 変 モ	落 変 モ	落 変 モ	落 変 モ	変 モ	店	変 モ	変 モ	店 変 モ		落 壁 店 変 モ		落	落 店 変		
落	落				落			壁	落			落 変 モ		落 変 モ	落	落	落	
										敵			落 壁	敵		落 変		

分類	アイテム ＼ ダンジョン	謎のほら穴	いさないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿 広間	さんご礁の神殿 回廊	海底山地 ふもと	海底山地 山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞 南	遺跡の大空洞 北	バレイナのほら穴
草	しんぴの草												
草	すばやさのたね	変モ	変モ	落変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	店変モ	落変モ	落店変モ	落変モ	落変モ
草	世界樹の葉	変モ	落変モ	落変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	落店変モ	落変モ	落店変モ	落変モ	落変モ
草	ちからのたね												
草	でたらめ草												
草	鉄化のたね	変モ	変モ	落変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	落変モ	落変モ	落店変モ	落変モ	落変モ
草	毒けし草	落変モ	変モ	落変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	落変モ	変モ	落店変モ	落変モ	落変モ
草	毒草												
草	バーサーカーのたね												
草	ふこうのたね												
草	まどわし草	変モ	変モ	落変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	落変モ	落変モ	落変モ
草	めぐすり草	変	変	変	変	変	変	変	落変	落変	落変	落変	落変
草	目覚まし草									落	落変	落変	
草	メダパニ草									落	店変	変	落
草	めつぶし草	変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	落変モ	落変モ	落変モ	変モ
草	薬草												
草	ラリホー草	落	落	落							落店変	落変	落
草	ルーラ草	落変モ	落変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	落変モ	落変モ	落変モ	落変モ	落変モ
巻物	イオの巻物	変	変	変	変	変	変	変	変	変	店変	変	変
巻物	祈りの巻物												
巻物	インパスの巻物												
巻物	うしろむきの巻物									落	店変	変	
巻物	炎上の巻物	変	変	変	落変	落変	落変	変	変	落変	変	変	変
巻物	黄金の紙切れ												
巻物	大風の巻物												
巻物	大部屋の巻物												
巻物	かなしばりの巻物	変	変	変	変	落変	落変	落変	変	落変	落店変	変	変
巻物	銀のたてごとの巻物												
巻物	くちなしの巻物												
巻物	ザオラルの巻物	モ	モ	モ	モ	落モ	落モ	落モ	モ	落モ	落変モ	変モ	モ
巻物	時限爆弾の巻物	変モ	変モ	変モ	落変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	落変モ	落変モ	変モ	変モ

山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議の宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮	賢者のほら穴	仙人のほら穴
		変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	変モ				店 変モ		落壁店 変モ			落店 変		
変モ		落 変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	変モ	落店	変モ	変モ	落店 変モ		落壁店 変モ		落	落店 変	落	
変モ	落	落 変モ	落 変モ	落 変モ	変モ	落 変モ	変モ	落店	変モ	変モ	落店 変モ	落	落壁店 変モ			落壁店 変		
																店		
		変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	変モ			店 変モ		落壁店 モ			落店 変		
変モ		変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	変モ	店	変モ	変モ	落店 変モ		落壁店 変モ		落	店 変		
変モ		落 変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	変モ	落	変モ	変モ	落店 変モ	落	落壁店 変モ			落店 変		
	モ	変モ	変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	変モ	落壁			店 変モ	落	落壁店 モ		落 宝物	落店 変		
	落							落				落	落壁			落 変		
													落壁			落 変		
変モ		変モ	変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	変モ		変モ	変モ	店 変モ		落壁店 変モ		落	落店 変		
変		変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	変モ	店	変	変	落店 変モ		落壁店 変モ		落	落店 変	落	落
変		変モ	変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	変モ	店			店 変モ		落壁店 変モ			落店 変		
変		変モ	変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	変モ	店			店 変モ		落壁店 変モ			落店 変		
変モ		変モ	変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	変モ	落	変モ	変モ	店 変モ		落壁店 変モ		落	落店 変		
				敵						敵		宝物	変	敵		落店 変	落	
変	落	変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	変モ	落店			落店 変モ	落	落壁店 変モ			落店 変		
変モ		落 変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	落 変モ	変モ	落店	変モ	変モ	落店 変モ	落	落壁店 変モ		落	落店 変	店	
変									変	変			落壁店 変モ	壁		店 変	店	
													壁店	壁 宝物				
													壁店 変モ	壁		落店 変		
変													落壁店 変モ	壁		落店 変		
変									変	変			落壁店 変モ	壁		落店 変		
														宝物		宝物		
													壁店 変モ	壁		落 変		
													落			落 変		
変									変	変			落壁店 変モ	壁		落店 変	店	
								変モ								落 変		
																落店 変		
変モ								落	モ	モ			落壁店 変モ	壁	落	落 変		
変モ								落	変モ	変モ			落壁店 変モ	壁		落店 変	落	

分類	アイテム ＼ ダンジョン	謎のほら穴	いざないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿 広間	さんご礁の神殿 回廊	海底山地 ふもと	海底山地 山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞 南	遺跡の大空洞 北	バレイナのほら穴
巻物	地獄耳の巻物												
	シャナクの巻物												
	スカラの巻物	変	変	変	変	落 変	変	変	変	落 変	落 店 変	変	変
	すごろく												
	すてみの巻物						落	落			変	変	
	砂柱の巻物	変	変	変	変	変	落 変	落 変	変	変	落 変	変	変
	聖域の巻物	モ	モ	モ	モ	モ	落 モ	落 モ	モ	落 モ	落 変 モ	変 モ	モ
	聖城の巻物												
	千里眼の巻物												
	ダイバクハツの巻物									落	変	変	
	たからの地図												
	チキンの巻物												
	中部屋の巻物												
	壺強化の巻物												
	トラマナの巻物									落	落 変	変	
	ニフラムの巻物												
	バイキルトの巻物	変	変	変	落 変	変	変	変	変	落 変	落 店 変	変	変
	白紙の巻物												
	バクスイの巻物									落	落 店 変	変	
	はりつけの巻物										落 変	変	
	パルプンテの巻物												
	パワーアップの巻物	変	変	変	変	落 変	落 変	落 変	変	落 変	落 変	変	変
	パンの巻物										店		
	ひきよせの巻物										店		
	氷結の巻物	変	変	変	変	落 変	落 変	落 変	変	落 変	落 変	変	変
	拾えずの巻物												
	ふはつの巻物												
	ベホマラーの巻物												
	変身の巻物												
	巻物のきれはし												
	まものいそぎの巻物												

山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議な宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮	賢者のほら穴	仙人のほら穴
													落 壁 店 変 モ	壁	落	落 店 変		
													落 壁 店 変 モ	壁		落 店 変		
変	宝物								変	変		宝物	落 壁 店 変 モ	壁		落 店 変		
変													壁 店 変 モ	壁		落 店 変		
変									変	変			落 壁 店 変 モ	壁		落 店 変		
変 モ								落	モ	モ			落 壁 店 変 モ	壁		落 変		落
													壁	壁		落 変		
													落 壁 店 変 モ	壁	落	落 店 変		
変													壁 店 変 モ	壁				
								変 モ								落 店 変		
													落			落 変		
													壁	壁	落	落 店 変		
変													落 壁 店 変 モ	壁	落	落 変		
																落 変		
変	宝物								変	変		宝物	落 壁 店 変 モ	壁		落 店 変		
								変					壁 店 変 モ	壁		落 変		
変													落 壁 店 変 モ	壁		落 店 変		
変													落 壁 店 変 モ	壁	落	落 店 変		
													落					
変									変	変			落 壁 店 変 モ	壁		落 店 変		
													落 壁 店 変 モ	壁		落 店 変		
													落 壁 店 変 モ	壁	落	落 店 変		
変									変	変			落 壁 店 変 モ	壁		落 店 変		
								変 モ								落 変		
													落 壁	壁		落 店 変		
																落 店 変		
													壁 店	壁	落	変		
													宝物	宝物		宝物		
																落 店 変		

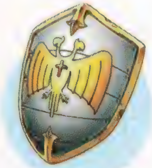
	アイテム ＼ ダンジョン	謎のほら穴	いざないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿 広間	さんご礁の神殿 回廊	海底山地 ふもと	海底山地 山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞 南	遺跡の大空洞 北	バレイナのほら穴
巻物	まものしばりの巻物					落					落 店 変	変	
巻物	水がれの巻物	変	変	変	落 変	落 変	変	変	変	変	変	変	変
巻物	メダパニの巻物												
巻物	メッキの巻物												
巻物	モンスターの巻物												
巻物	らくがき帳												
巻物	リレミトの巻物	モ	モ	落 モ	落 モ	落 モ	落 モ	落 モ	モ	落 モ	落 変 モ	変 モ	モ
巻物	ルカナンの巻物				落		落	落			落 店 変	変	
巻物	レミーラの巻物										変	変	
巻物	ワナけしの巻物						落	落		落	店 変	変	
巻物	ワナ作動の巻物												
巻物	ワナの巻物												
杖	いかずちの杖	変 モ	変 モ	落 変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	店 変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	落 変 モ
杖	イカリの杖										店		
杖	痛みわけの杖												
杖	一時しのぎの杖												
杖	黄金の杖												
杖	大損の杖												
杖	おびえの杖										店 変	変	落
杖	風の杖	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	店 変 モ	変 モ	落 店 変 モ	落 変 モ	変 モ
杖	かなしばりの杖								店		落 店	落	落
杖	きとうしの杖								敵				
杖	木彫りのバット												
杖	クオーターの杖												
杖	草うけの杖												
杖	草なげの杖												
杖	げんじゅつしの杖										敵		
杖	氷柱の杖	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	変 モ	店 変 モ	変 モ	落 店 変 モ	落 変 モ	変 モ
杖	ゴッドスパークの杖												
杖	転ばぬ先の杖												
杖	ザキの杖												

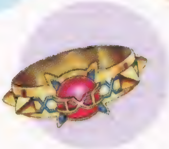
山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議の宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮	賢者のほら穴	仙人のほら穴
変													落 壁 店 変 モ	壁	落	落 店 変		
変									変	変			落 壁 店 変 モ	壁	落	落 店 変	落	
													壁 店 変 モ	壁		落 店 変		
													落 壁 店 変 モ	壁		落 店 変		
																店 変		
変 モ			落	落	落			落	モ	モ			落 壁 変 モ	壁	落	落 変		
変													落 壁 店 変 モ	壁		落 店 変		
変													落 壁 店 変 モ	壁	落	落 店 変		
変													落 壁 店 変 モ	壁		落 店 変		
													壁 店 変 モ	壁	落	店		
																落 店 変		
変 モ	落	変	変	変	落 変	変	変	落	変 モ	変 モ	店 変		落 壁 店 変 モ	壁		店 変		
					落						変		落 壁	壁	落	落 変	落	
											変		落 壁	壁		落 変	落	
								落			店		落 壁 店	壁		落 店 変	落	
								変 モ			変			壁		落 店 変		
落 変		変	変	落 変	変	落	変	落 店			店 変		落 壁 店 変 モ	壁	落	落 店 変		落
落 変 モ		変	変	落 変	変	落 変	変	落	変 モ	変 モ	店 変		落 壁 店 変 モ	壁		落 店 変	落	
		変	変	変	変		変	落			店 変		落 壁 店 変 モ	壁	落	落 店 変	落	落
					敵							敵	壁 敵	壁		敵 変		
		変	変	変	落 変		変	落			変		落 壁	壁		落 変		
														宝物				落
														宝物			落	
												敵	壁 敵	壁		敵 変		
落 変 モ		変	変	落 変	変	落 変	変	落	変 モ	変 モ	店 変		落 壁 店 変 モ	壁	落	落 店 変		落
		変	変	変	変		変				変		落 壁 変 モ	壁		落 店 変		
	落													壁 店		店 変		

	アイテム ＼ ダンジョン	謎のほら穴	いざないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿 広間	さんご礁の神殿 回廊	海底山地 ふもと	海底山地 山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞 南	遺跡の大空洞 北	バレイナのほら穴
杖	砂柱の杖	変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	落変モ	落変モ	店変モ	変モ	店変モ	変モ	変モ
杖	とびつきの杖	変モ	変モ	変モ	変モ	落変モ	落変モ	落変モ	変モ	変モ	店変モ	変モ	変モ
杖	ドルイドの杖												敵
杖	トンネルの杖	変モ	変モ	変モ	落変モ	変モ	落変モ	落変モ	店変モ	変モ	変モ	変モ	変モ
杖	バーサーカーの杖												
杖	場所替えの杖	変モ	変モ	変モ	落変モ	落変モ	落変モ	落変モ	店変モ	変モ	落変モ	落変モ	落変モ
杖	バシルーラの杖	変モ	変モ	敵変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	モ	モ	変モ
杖	万能の杖												落
杖	ピオリムの杖												
杖	ひきよせの杖												
杖	火柱の杖	変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	落変モ	落変モ	店変モ	変モ	店変モ	変モ	変モ
杖	封印の杖												
杖	ふきとばしの杖	変モ	変モ	変モ	落変モ	落変モ	落変モ	落変モ	店変モ	変モ	落店変モ	落変モ	落変モ
杖	分裂の杖												
杖	へんげの杖												
杖	ホイミの杖	変モ	落変モ	落変モ	落変モ	変モ	変モ	変モ	店変モ	変モ	落店変モ	落変モ	落変モ
杖	ボミオスの杖										落変	落変	落
杖	マヌーサの杖										落店	落	
杖	丸得の杖												
杖	身代わりの杖	変	変	変	変	変	変	変	変	変	変	変	落変
杖	ミミックの杖												
杖	メダパニの杖										変	変	落
杖	モノカの杖												
杖	もろはの杖	変モ	変モ	変モ	落変モ	落変モ	落変モ	落変モ	店変モ	変モ	店変モ	変モ	落変モ
杖	ようじゅつしの杖												
杖	ラリホーの杖					落	落	落	店		落変	落変	落
杖	ルカニの杖										落店変	落変	落
杖	レミーラの杖										店		
杖	レムオルの杖												
壺	インパスの壺												
壺	うそつきの壺												

山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議な宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮	賢者のほら穴	仙人のほら穴
落変モ	—	変	変	落変	変	落変	変	落	変モ	変モ	店変	—	落壁店変モ	壁	—	落店変	落	—
変モ	—	変	落変	落変	落変	落変	変	落店	変モ	変モ	落店変	—	落壁店変モ	壁	落	落店変	落	—
—	—	—	敵	—	—	—	—	敵	—	—	—	敵	壁敵	壁	—	変	—	—
変モ	—	変	落変	落変	変	落変	変	落店	変モ	変モ	落店変	—	落壁店変モ	壁	落	落店変	落	—
—	落	変	変	変	変	—	変	—	—	—	変	—	落壁	壁	落	変	—	—
落変モ	—	変	落変	変	落変	変	変	落店	変モ	変モ	落店変	—	落壁店変モ	壁	落	落店変	落	落
モ	—	—	—	—	—	変	—	落	変モ	変モ	—	敵	落壁敵変モ	壁	敵	落変	落	—
落	—	変	変	変	変	—	変	落店	—	—	店変	—	落壁店変モ	壁	落	落店変	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	落壁	壁	落	落変	—	落
—	—	—	落	落	—	落	—	落	—	—	落店変	—	落壁店変モ	壁	落	落変	落	落
落変モ	—	変	変	変	変	変	変	落	変モ	変モ	店変	—	落壁店変モ	壁	—	落店変	—	落
—	—	—	—	—	—	—	—	落	—	—	店変	—	落壁店変モ	壁	落	落店変	—	—
変モ	—	落変	落変	変	落変	変	変	落	変モ	変モ	落店変	—	落壁店変モ	壁	落	落店変	落	落
—	—	—	—	—	—	—	—	変モ	—	—	変	—	落	壁	—	落店変	—	—
—	—	変	変	変	変	—	変	落	—	—	店変	—	壁店変モ	壁	落	落店変	落	—
落変モ	—	落変	変	落変	落変	落変	変	落	変モ	変モ	店変	—	落壁店変モ	壁	—	落店変	落	—
落変	—	変	落変	変	落変	—	変	落	—	—	落店変	—	落壁店変モ	壁	落	落店変	落	落
落	—	—	—	落	—	落	—	落店	—	—	店変	—	落壁店変モ	壁	落	落店変	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	落壁店変モ	壁	—	落店変	—	—
落変	—	変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	変モ	落店	変	変	店変モ	—	落壁店変モ	壁	落	落店変	落	—
—	—	—	—	—	—	—	—	変モ	—	—	—	—	落	壁	—	変	—	—
落変	—	変	変	落変	落変	落	変	落店	—	—	店変	—	落壁店変モ	壁	落	落店変	—	—
—	落	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
落変モ	落	落変	落変	落変	落変	落変	変	落店	変モ	変モ	落店変	—	落壁店変モ	壁	—	落店変	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	敵	壁敵	壁敵	—	敵変	—	—
落変	落	落変	落変	変	落変	—	変	落店	—	—	落店変	—	落壁店変モ	壁	落	落店変	落	—
落変	—	落変	変	落変	落変	落	変	落店	—	—	店変	—	落壁店変モ	壁	—	落店変	—	—
—	—	—	—	—	落	—	—	落	—	—	店変	—	落壁店変モ	壁	落	落変	落	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	落壁	壁	落	落変	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	落壁	壁	—	落壁店	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	モ	—	—	—	—	—	—	—	落店	—	—

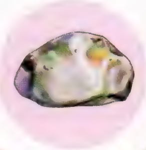
アイテム ＼ ダンジョン		謎のほら穴	いざないの洞くつ	南海の地下道	さんご礁の神殿 広間	さんご礁の神殿 回廊	海底山地 ふもと	海底山地 山頂部	海竜島の遺跡	灯台の地下室	遺跡の大空洞 南	遺跡の大空洞 北	バレイナのほら穴
壺	黄金の壺												
壺	回復の壺	落	落	落	落	落	落	落	落	落	落 店	落	落
壺	火薬壺			落	落	落	落	落	落		落 店	落	
壺	草の神の壺												
壺	合成の壺												
壺	祝福の壺												
壺	すいこみの壺										落 店	落	
壺	倉庫の壺				落	落	落	落		落	落	落	
壺	大砲の壺												
壺	父のとっくり												
壺	とじこめの壺								落	落	落	落	
壺	呪いの壺												
壺	ふつうの壺												
壺	へんげの壺									落			
壺	保存の壺		落	落	落	落	落	落	落	落	落 店	落	落
壺	魔法の壺												
壺	まものの壺										落	落	
壺	水がめ									落			
壺	ワープの壺												
その他	ゴールド		落	落	落	落 壁	落 壁	落 壁	落	落	落 壁	落	壁
その他	ちいさなメダル												
その他	カギ												

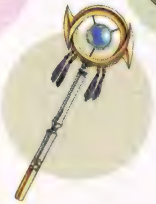




Chapter4

山脈の尾根	いけにえのほら穴	魔物のほら穴	神々の道	試練の道	密林の墓場	密林島のほら穴	密林島の発掘場	邪悪な風穴	暗黒の間	孤島のほら穴	化石のほら穴	魔物の巣	封印の洞くつ	不思議の宝物庫	まぼろしの洞くつ	異世界の迷宮	賢者のほら穴	仙人のほら穴
													宝物					
落		落	落		落		落	店			落 店		落 店 モ			落 店		
								店			落 店		落 壁 店 モ	壁		落 店		
落			落	落	落								落			落	落	
													落 壁 店 モ	壁	落	落 店		
											店		落 店			落 店		
落					落		落				店		落 店			落 店		
落			落	落	落		落	店			落 店		店			落	落	落
													モ			落		落
落	落				落		落	落					落 壁	壁	落	落 店	落	
								店 モ			店		落 店			落 店		
																落		
落											店		店 モ			落		
落		落	落		落		落	店			落 店		落 店 モ		落	落 壁 店		
													宝物	宝物		宝物		
			落	落	落		落	落			落 店		落 壁 店	壁		落		
								店			店		落 店			店 落		
								店			店		店		落	店	落	
落	宝物		落	落	落	落	壁	[illegible] モ		落 壁	落 壁	落 宝物	落 壁	落 壁 宝物 敵	落	落 壁	落	落
								モ				宝物	落 壁	落 壁	落	落	落	落
	落												落 壁	壁	落	落		





中村光一×長畑成一郎×小泉冬彦

トルネコの大冒険3
開発者座談会
Interview

『トルネコ3』を開発したチュンソフトの代表メンバーがここに集結！　興味深い話の数々を語り合ってくれたのだ。

新しいチャレンジに試行錯誤

――今回の『トルネコ3』は、どんなところから開発がはじまったんですか？

長畑　『不思議のダンジョン』をちゃんとしたRPGにしたらどうだろう、という中村の言葉からスタートしましたね。このシリーズは『ドラゴンクエスト』のキャラクターを使ってきたわけですが、逆に『ドラゴンクエスト』のような一般的なRPGに『不思議のダンジョン』を組みこんだら、どんなゲームになるんだろうと。

中村　『ドラゴンクエスト』のファンに『トルネコ』をもっと遊んでもらうために、『ドラゴンクエスト』テイストをより強くしたかったんです。島があって、町があったほうが、冒険心が満たされるのでないかと思って、フィールドマップを導入してみました。それからもうひとつ、このシリーズはいつも子どもから難しいって言われるんですよ。エンディングまで解けないと満足感は得られないので、なかなか手を出してもらえない。だからといって、簡単にすればいいかと言うと、そうでもないんですよね。そこで今回は、ちからつきてもレベルがそのままだったりとか、アイテムもランダムで残ったりというところで、間口を広げることにトライしています。

長畑　レベルが1にもどらない仕様は、うまくバランス調整できなかったら「すいません」って謝ってボツにしようと思ってたんですよ（笑）。でも、いざ作ってみるとそれほど難しい作業ではなかったですね。イメージとしては、ひとつの深いダンジョンをいくつかに分割して並べた、とでも言いましょうか。たとえば、最初のダンジョンが3Fで終わったら、つぎのダンジョンは4Fからスタートしている、という感覚で、従来と同じように調整できました。むしろ、いままでのように浅いフロアで悩まなかったぶん、ラクでしたね。これまでは、ダンジョンに入ったときはかならずLv1だから、どのダンジョンでも最初の1～3Fにはスライムとか同じような敵しか配置できなかったんです。でも今回はレベルが残るので、1Fからダンジョンごとの特色が出せました。

――『ドラゴンクエスト』テイストという点では、モンスターを仲間にできるシステムもありますね。

長畑　このシリーズって、ひとりで孤独にダンジョンに潜ることが多いんですけど、たくさん仲間を連れて行けないかと前々から思っていたんですよ。しかも、ふつうなら仲間モンスターを育てると冒険がラクになるんですけど、混乱状態とかめつぶし状態になると攻撃してくることもある。つねに自分の味方というわけじゃないってのが、このゲームらしくていいですよね。「ああ、自分が育てたモンスターってすごく強かったんだな」ってあらためて確認できるというか（笑）。

中村　やっぱり、ポポロで仲間モンスターをいっぱい引き連れていくと楽しいですよね。こちらの意図どおりに動いてくれなかったり、状態変化が起こったときに攻撃してくることなんかも含めて。制作サイドって、自分で作ったゲ

製作総指揮
中村光一
Koichi Nakamura

株式会社チュンソフト　代表取締役

Profile

1964年、香川県生まれ。スタープログラマーだった学生時代にチュンソフトを設立。以来、『ドラゴンクエスト』シリーズのプログラムディレクターを経て、『サウンドノベル』シリーズや『不思議のダンジョン』シリーズなど、多数のヒット作を生み出す。

ームに感情移入しづらいんですけど、仲間モンスターに対してはプレイするときにマジで感情移入してますよ（笑）。

過去のノウハウを活かして

――**このシリーズのキモは、長畑さんの手によるバランス調整だと思うんですけど、どんなふうにして調整をされているんですか？**

長畑　いままでシリーズを何作かやってきて、ゲーム内の要素を数字に変えたときのイメージができているんですよ。たとえば、20フロアのダンジョンで、各フロアに武器や盾や杖などがこの配分で落ちていればゲームとして成り立つ、というのが自分のなかに蓄積されている。それに沿ってテスト版を作り、実際にプレイしながらこまかく調整していくんです。

――**『風来のシレン2』で登場した土偶が、今回は石像になって種類が増えましたが、これも前作の蓄積を踏まえてバランス調整がされているんですね？**

長畑　そうです。ただ、『シレン2』の土偶は、開発期間やプログラムの制約の関係で、やり足りない感じがあったんですよ。もう少し効果的な要素にするつもりだったんですけど、ちょっと練りこみが足りなかったんですね。正直、負けたかなと（笑）。

小泉　『シレン2』の土偶みたいな新規のアイデアだと、すべてをゼロから作ることになるんで、開発が後半に入らないと、実際にプログラムを動かせるようにならないんです。なので、マスターアップのギリギリに完成して、いざ試してみると何か物足りない、ということも起こってしまう。もちろんできるかぎり調整して遊べるようにはするんですが、さらなるシェイプアップが次回作の課題になったりするんです。

長畑　土偶も、まさに課題を残していたんですね。それを今回、押せるようにしてみたり、すいとりの石像や重力の石像などの新しいものを入れてみました。わりと狙いどおりにできたと思いますよ。

小泉　グラフィックの立場から言うと、石像の絵を見て、どんな効果かわからないっていうのが一番ツライんですよ。たとえば、すいとりの石像は、最終的にはベビーサタンの形になってますが、最初はU字型だったんです。U字磁石のイメージで。

長畑　そうしたら、あちこちから「さすがにこんぼうは磁石にくっつかないんじゃないの？」とか言われて（笑）。

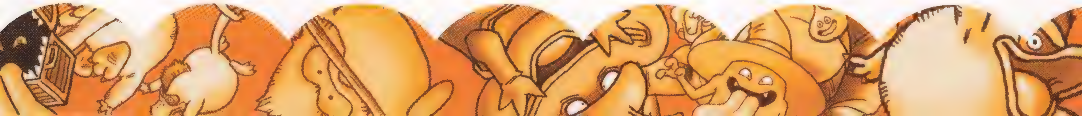
小泉　石像の形は、けっこう直しましたね。10ダメージの石像とかも、ゴールドを投げ当てると10ダメージになるのに引っかけて、最初はゴールドの形だったんです。でも、さすがにわかりにくいということで、最終的には開き直って「10」でいこうと。

全部まわらずに下りると罪悪感が……

――**今回、オマケの要素としてカジノが入りましたね。**

長畑　このシリーズを難しくしている原因のひとつが、息抜きができないことなんです。緊張感がずっとつづいて、ブレイクタイムが取れないんですよ。好きな人にはそれでもいいんですけど、息抜きの要素があったほうが、このゲームにとってはプラスだと思いまして、『ドラゴンクエスト』でもなじみのあるカジノを入れたわけです。

仲間モンスターにはマジで感情移入してますよ



監修
長畑成一郎
Seiichiro Nagahata

株式会社チュンソフト　取締役　企画室室長

Profile

1965年、兵庫県生まれ。『不思議のダンジョン』シリーズ全作品において、ゲームデザインとバランス調整を担当。ちなみに、本作で一番好きなダンジョンは、まぼろしの洞くつ。なぐられると即ちからつきる簡潔さがたまらないのだとか。

そのなかでも、ブラックジャックは個人的にぜひやりたかった。『ドラゴンクエスト』にはなかったですから。

中村　僕はバカラを入れたかった（笑）。

長畑　あれは複雑だから……画面内で説明できるかどうか難しいし。

――オマケ要素と言えば、「バリナボチャレンジモード」もありますが……。

長畑　あれはもう、完全にお遊びです。開発の後半に、プログラマーのほうから出てきた提案なんですよ。彼がそういう提案をしてきたのは、たぶんオマケ要素としては作るのがラクだってことがあったと思うんですけど（笑）、ちゃんとした言いぶんもあるんです。「スーパーファミコン版『風来のシレン』では、倒れたら最初の町である渓谷の宿場にもどされるじゃないか。バリナボの村は渓谷の宿場みたいなものだから、やっぱり倒れたらここからでしょう」と。『シレン』のテーブルマウンテンまでの道のりに見立てたモードを入れたい、ということだったんですね。『トルネコ』シリーズは、『シレン』シリーズよりも簡単に感じるところもあるとは思いますが、難しいのが好きだっていう人たちに向けて、なにかしらの遊び要素を提供しようということで、採用したんですよ。

――みなさんがこのシリーズを遊ぶときは、どんなプレイスタイルなんですか？

長畑　基本的には、さっさと階段を下りちゃって、未練を残さないタイプですね。

中村　僕は逆に、マップは全部きれいにまわる。遭遇したモンスターはきれいに全部倒す。全部つぶしていって、「ああ、気持ち良かった」って思ってから（笑）階段を下りるようにしてます。

大丈夫、絶対そこには聖域の巻物がある

長畑　全体マップのはじっこが残っているけど、まあいいかな……とかは思わない？

中村　そういうのは、すごくイヤなの（笑）。

小泉　僕も、全部見てまわらないと気がすまないですね。極端に言うと、行ってない通路があるだけでもイヤなんです。明らかにつながっている通路でも、ちゃんとつなげてないとスッキリしない。

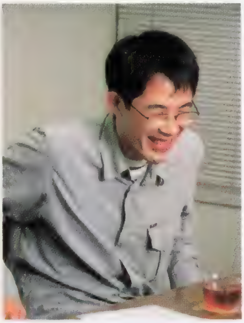
――キレイにまわるほうが主流みたいですね。

小泉　すぐ階段を下りるっていうのは、なんだかズルしている気がするんですよ。フロアを全部まわってないときは、罪悪感を持って階段を下りる（笑）。

長畑　そういう人って、落とし穴に落ちると、すごくイライラするんじゃないの？　僕の場合は、ラッキーって思うけど。

――長畑さんがそっちのタイプなのは意外ですね。

長畑　僕はクリアを目指すタイプなんです。同じフロアに長居していても、いいことないんですよ。ミスは増えるし、お腹もすくし。たしかに、すぐに階段を下りると、行ってない場所に落ちているアイテムは拾えませんけど、そこまで取りに行くリスクを考えると、どっこいどっこいかなと思いますね。それに、行ってない場所でアイテムを拾えるのと、階段を下りた先でアイテムを拾えるのは、結局同じことかなと。自分のなかでは、はじっこの見えていない部屋と、つぎのフロアっていうのが同じイメージなんです。



――長畑さんが考える、クリアするためのコツってありますか？

長畑　自信を持って、自分が一番うまいんだという気持ちでプレイすることですね。楽観的になった人のほうが先に

グラフィック担当
小泉冬彦
Fuyuhiko Koizumi

株式会社チュンソフト　開発部グラフィックデザイナー

Profile

1967年、岐阜県生まれ。グラフィックの監修を担当。企画の発案から、プログラマーへの指示までをこなす。心残りは「バリナボチャレンジモードだと村のカメラ視点が変わる」という仕様が入れられなかったこと。あと1週間あればと残念がることしきり。

進めるんですよ。どうせこの先に強いモンスターが待ってるからダメだ、とか思っていると、道は切り開けない。「大丈夫、そこにはきっと聖域の巻物が落ちている」くらいの心構えがちょうどいいんです（笑）。

やり残した大きな要素がある

――それにしても、自分の愚かさを反省させられるゲームですよね。ここで回復させればいいってわかっていながら、攻撃したら空振りして、結局倒されちゃったり。

長畑　うーん、みんなに反省してもらいたいゲームじゃないんですけどねえ（笑）。「ピンチのときはわざと空振りしやすく作ってあるんじゃないの？」とかよく聞かれますけど、そういうことは全然ないんですよ。まったく人間の手の届かないところで決まってます（笑）。逆に、ヘンなインチキをするほうがプログラム的には難しい。乱数だけ設定して、あとは自動計算におまかせ、というほうがラクに作れるんです。

――では最後に、シリーズの今後の展開や、『トルネコ3』のユーザーへのメッセージをお願いします。

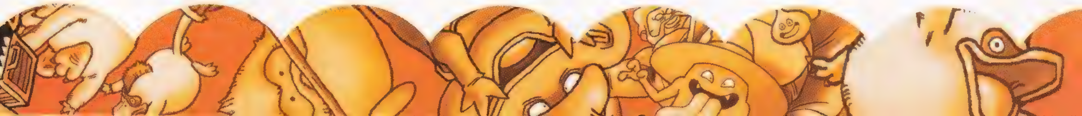
中村　じつは『シレン2』のとき、アイデア出しに数年間かけてるんです。そのときに出たアイデアを、今回の『トルネコ3』で完成させたりしているんですが、もしつぎの作品を作るとしたら、また時間をかけてじっくりとアイデアを練りこまないと、本当の意味での次回作は作れないかなあと思いますね。それから、ネットワークへの対応も課題のひとつです。『シレン』シリーズでは風来救助隊というシステムでネットワーク対応になってはいますけど、3～4人で同時にダンジョンへ潜って、ジャマしたり助け合ったりするような、そんなシステムができないかなあと。ターン制であることがネックなんですが、何かいい方法がないか、アイデアを練っています。

すいとりの石像は最初はU字型だったんです

小泉　グラフィックのほうでは、とりあえずハデなものを作りたいという希望がありますね。ただ、もしネットワークに対応するとなると、スピードの関係でグラフィック面では制限を受けそうですけど。◉ボタンのレスポンスが大切なゲームですからね。

長畑　このシリーズは毎回そうなんですけど、完成したときには「もうアイデア切れだろう」とみんな言いつつ、あらためて考えるといくつも出てくる。今回も、たとえばマドハンドの能力とか、そういうモンスター1体1体の仕様は、ほぼすべてリニューアルされています。アイテムとかモンスターとか、そういうパーツの部分では、まだまだやれることはありますね。ただ、モンスターを仲間にするポポロ編くらいの大きな新要素がないと、次回作とは呼べないと思うんです。そういう意味では、じつは今回やり残した新しい要素がひとつあるんですよ。ポポロに関連した、わりと大きな要素なんですけど、それを何らかの形で表現したいなと思ってますね。

（2002年10月末日　チュンソフトにて収録）



BIG CHANCE!!

トルネコの大冒険3公式パーフェクトガイド
上巻・迷宮踏破編　下巻・超究解析編

発売記念プレゼント

「トルネコの大冒険3公式パーフェクトガイド」の発売を記念して、特製トルネコグッズをプレゼント!
「公式パーフェクトガイド」の上巻と下巻の帯についている応募券を、下巻のアンケートハガキに1枚ずつ貼り、必要事項を記入してお送りください。応募者のなかから抽選で、「トルネコ3　特製ポスター」を50名様、「トルネコ3　特製焼き絵トースター」を100名様にプレゼントいたします。
　応募締め切りは2003年3月31日(当日消印有効)。ふるってご応募ください。

※賞品の指定はできませんので、あらかじめご了承ください
※当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます

ダンジョンを究めるなら、この1冊!

大好評発売中!!

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3
公式パーフェクトガイド
上巻［迷宮踏破編］

A5判／本体価格：1,200円（税別）／336ページ
チュンソフト編／スタジオベントスタッフ著

　エンディング後の7種類を含む、全31ダンジョンを完全攻略。能力値や出現確率まで網羅したモンスター分布図や、系統ごとの出現確率がわかる入手アイテムリスト、マップつきの宝物部屋ガイドなどで、ダンジョン探索を徹底サポートする。見やすいオリジナルCGマップを使ったシナリオ攻略も充実。すべての要素をわかりやすく解説したシステムガイド、モンスターやアイテムを一覧できるデータリストなど、この本でしか読めない情報が満載されている。

エンディング後の7種類を含む全31ダンジョンを完全攻略!
独占公開のデータや攻略情報も満載!!

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2
〜不思議のダンジョン〜

■対応機種：プレイステーション
■価格：6,800円（税別）
■発売日：1999年9月15日
■企画・制作：株式会社チュンソフト
■製造・販売：株式会社エニックス

『トルネコの大冒険』のシリーズ第2弾。数々のアイテムを駆使してモンスターを倒しつつ、全13種類のダンジョンを冒険していく。エンディング後には、トルネコが戦士または魔法使いに転職可能。戦士は「わざ」を、魔法使いは「魔法」をあやつりダンジョンを攻略するという、新たな遊びかたに挑戦できる。

関連書籍

トルネコの大冒険2
公式パーフェクトガイド

A5判／本体価格：1,200円（税別）／ページ数：208ページ

エンディング後に挑戦できる、4つのダンジョン攻略に重点を置いた構成。「わざ」と「魔法」の完全リストをはじめ、全ダンジョンのガイド、モンスターやアイテムのパーフェクトデータなどを掲載。詰めトルネコも楽しめる。

チュンソフト 商品カタログ

CATALOGUE

CHUN SOFT

本作の前の冒険にあたる、ふたつの『トルネコの大冒険2』と、その関連書籍を紹介しよう。家でも外でも、ダンジョンに潜ることができるのだ。

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2アドバンス
〜不思議のダンジョン〜

■対応機種：ゲームボーイアドバンス
■価格：5,980円（税別）
■発売日：2001年12月20日
■企画・制作：株式会社チュンソフト
■製造・販売：株式会社エニックス

PS版『トルネコの大冒険2』を、再度バランス調整したうえでゲームボーイアドバンスに移植。ほかのプレイヤーとアイテムをやりとりする「アイテム交換」、いつでもゲームを中断できる「スリープモード」を新たに搭載している。

関連書籍

トルネコの大冒険2アドバンス
公式パーフェクトガイド

A5判／本体価格：1,200円（税別）／ページ数：224ページ

『トルネコの大冒険2アドバンス』に合わせて、PS版からのこまかな変更点も反映。エンディング前に探索するダンジョンも、より詳細に解説されている。巻末には壺と杖の価格早見表が付属。

絶賛発売中!!

トルネコの大冒険3 公式パーフェクトガイド 下巻 超究解析編

INDEX さくいん

あ行

名称	種類	掲載ページ
アークデーモン	モンスター	172、216、228
アークデーモンタイプ	システム	172
アイアンアント	モンスター	134、216、228
アイアンタートル	モンスター	157、216、228
アイアンタートルタイプ	システム	156、157
アイスソード	アイテム(剣)	283、370
悪魔系	系統(モンスター)	108
あくましんかん	モンスター	174、216、228
あくましんかんタイプ	システム	174
アザリア	キャラクター	10
預かり所		→モンスター預かり所
アトラス	モンスター	187、216、229
あめふらし	モンスター	136、216、229
あやしいかげ	モンスター	69、168、216、229
あやしい葉っぱ	アイテム(草)	322、378
アレイド	キャラクター	10
アローインプ	モンスター	184、216、229
あんこくつむり	モンスター	153、216、229
アントン	キャラクター	10
イエティ	モンスター	144、216、229
イエティタイプ	システム	144
イオの巻物	アイテム(巻物)	331、380
胃拡張のたね	アイテム(草)	322、378
胃下垂のたね	アイテム(草)	323、378
いかずちの杖	アイテム(杖)	346、384
イカリの杖	アイテム(杖)	346、384
石	系統(アイテム)	261、317
石	アイテム(石)	317、378
いしにんぎょう	モンスター	197、216、229
胃縮小のたね	アイテム(草)	323、378
異種合成	システム	182、275
いたずらもぐら	モンスター	183、216、230
いたずらもぐらタイプ	システム	183
傷みよけの指輪	アイテム(指輪)	299、374
痛みわけの杖	アイテム(杖)	346、384
一時しのぎの杖	アイテム(杖)	71、347、384
いっしょにいてね	命令	119
イヌ	キャラクター	12
いのちだいじに	命令	119
命の草	アイテム(草)	323、378
命の指輪	アイテム(指輪)	300、374
祈りの水晶	アイテム(特殊)	367
祈りの巻物	アイテム(巻物)	331、380
イヨク	キャラクター	10
岩とびあくま	モンスター	151、216、230
印	システム	76、276、278
印数	システム	276
印の盾	アイテム(盾)	295、372
インパスの壺	アイテム(壺)	360、386
インパスの巻物	アイテム(巻物)	78、332、380
インパスの指輪	アイテム(指輪)	300、374
ウイリー	キャラクター	10
ウィンドスピアー	アイテム(剣)	283、370
うけながしの指輪	アイテム(指輪)	300、374
うごくせきぞう	モンスター	194、216、230
うごくせきぞうタイプ	システム	194
うしろむきの巻物	アイテム(巻物)	332、380
うそつきの壺	アイテム(壺)	360、386
うみどりの爪	アイテム(爪)	294、372
HP	能力値(モンスター)	107
エノンペ	キャラクター	10
エビルエスターク	モンスター	192、216、230
エビルポット	モンスター	172、216、230
エビルポットタイプ	システム	172
エリミネーター	モンスター	188、216、230
エリミネーターの斧	アイテム(剣)	283、370
エレファントクロウ	アイテム(爪)	294、372
炎上の巻物	アイテム(巻物)	332、380
遠投	システム	86、264
遠投の指輪	アイテム(指輪)	301、374
黄金シリーズ	システム	263
黄金の紙切れ	アイテム(巻物)	332、380
黄金の草	アイテム(草)	323、378
黄金の盾	アイテム(盾)	295、372
黄金のタテガミ	アイテム(特殊)	367
黄金の杖	アイテム(杖)	347、384
黄金の壺	アイテム(壺)	97、360、388
黄金のつるはし	アイテム(剣)	284、370
黄金のパン	アイテム(食料)	320、378
黄金の矢	アイテム(矢)	314、376
黄金の指輪	アイテム(指輪)	301、374
大風の巻物	アイテム(巻物)	332、380
おおきづち	モンスター	132、216、230
おおきづち	アイテム(剣)	284、370
おおきづちタイプ	システム	132
大きなパン	アイテム(食料)	320、378
オーシャンロッド	アイテム(剣)	284、370
大損の杖	アイテム(杖)	347、384
おおナメクジ	モンスター	133、216、231
おおナメクジタイプ	システム	133
大部屋の巻物	アイテム(巻物)	333、380
おおめだま	モンスター	199、216、231
置く	システム	259
弟切草	アイテム(草)	324、378
落とすアイテム	システム	111
踊り草	アイテム(草)	324、378
おどる宝石	モンスター	148、216、231
オニオーン	モンスター	137、216、231
オニオーンタイプ	システム	137
オニオンブレッド	アイテム(食料)	320、378
おばけキノコ	モンスター	142、216、231
おばけキノコタイプ	システム	142
おばけヒトデ	モンスター	151、216、231
おばけヒトデタイプ	システム	151
おびえの杖	アイテム(杖)	348、384
重さ	システム	11

か行

名称	種類	掲載ページ
ガーゴイル	モンスター	93、213、216、231
ガーゴイルタイプ	システム	213
がいこつけんし	モンスター	165、216、232
がいこつけんしタイプ	システム	165
会心の矢	アイテム(矢)	315、376
会心の指輪	アイテム(指輪)	301、374
回復の壺	アイテム(壺)	361、388
回復の指輪	アイテム(指輪)	301、374
海竜の聖火	アイテム(特殊)	367
火炎草	アイテム(草)	324、378
カギ	アイテム(その他)	367、388
家具		→調度品
かげのきし	モンスター	165、216、232
カジノ	施設	6
鍛冶屋	施設	77
かせぎ	テクニック	95
風の杖	アイテム(杖)	348、384
風柱	地形	369
かってにしてね	命令	119
かなしばりのたね	アイテム(草)	325、378
かなしばりの杖	アイテム(杖)	348、384
かなしばりの巻物	アイテム(巻物)	333、380
ガニラス	モンスター	155、218、232
ガニラスタイプ	システム	155、156
神々の星	アイテム(特殊)	367
紙一重の指輪	アイテム(指輪)	302、374
火薬壺	アイテム(壺)	361、388
身体のサイズ	システム	107
ガンボス	キャラクター	10
キースドラゴン	モンスター	207、218、232
ギガンテス	モンスター	187、218、232
ギガンテスタイプ	システム	187
奇跡の剣	アイテム(剣)	285、370
きとうし	モンスター	201、218、232
きとうしタイプ	システム	201
きとうしの杖	アイテム(杖)	349、384
木の盾	アイテム(盾)	295、372
木の矢	アイテム(矢)	315、376
木彫りのバット	アイテム(杖)	349、384
気まぐれ	システム	110
キメラ	モンスター	159、218、232
キメラタイプ	システム	159
きめんどうし	モンスター	199、218、233
きめんどうしタイプ	システム	199
キャラメルパン	アイテム(食料)	320、378
休憩	システム	63、64
鏡台	イベント	102
きょだいなパン	アイテム(食料)	321、378
キラーアーマー	モンスター	186、218、233
キラースコップ	モンスター	183、218、233
キラースター	モンスター	176、218、233
キラーブラスター	モンスター	198、218、233
キラーヘッド	アイテム(剣)	285、370
キラーマシン	モンスター	194、218、233
キラーマシンタイプ	システム	194
キラーマンティス	モンスター	140、218、233
きれいな指輪	アイテム(指輪)	302、374
キングスライム	モンスター	128、218、234
キングスライムタイプ	システム	128
銀のダーツ	アイテム(矢)	315、376
銀のたてごとの巻物	アイテム(巻物)	333、380
銀の爪	アイテム(爪)	294、372

名称	種類	掲載ページ
金の剣	アイテム(剣)	285、370
銀の矢	アイテム(矢)	315、376
グール	モンスター	164、218、234
クオーターの杖	アイテム(杖)	349、384
草	系統(アイテム)	261、322
草うけの杖	アイテム(杖)	349、384
くさった死体	モンスター	163、218、234
くさった死体タイプ	システム	163
くさったパン	アイテム(食料)	321、378
草なげの杖	アイテム(杖)	350、384
草の神の壺	アイテム(壺)	361、388
草ぶえ	アイテム(草)	325、378
くさりきったパン	アイテム(食料)	321、378
くちなしの巻物	アイテム(巻物)	333、380
グレイトソード	アイテム(剣)	285、370
グレイトホーン	モンスター	191、218、234
グレイトマーマン	モンスター	158、218、234
グレイトマーマンタイプ	システム	158
グレッグ	キャラクター	10
クロウアンドレア	アイテム(爪)	294、372
クロムシールド	アイテム(盾)	296、372
ぐんたいアリ	モンスター	134、218、234
ぐんたいアリタイプ	システム	134
ぐんたいガニ	モンスター	156、218、234
経験値	システム	111
系統(モンスター)	システム	108
系統(アイテム)	システム	260
ケダモン	モンスター	135、218、235
剣	系統(アイテム)	260、283
剣系	系統(モンスター)	108
賢者のほら穴	ダンジョン	34
げんじゅつし	モンスター	200、218、235
げんじゅつしの杖	アイテム(杖)	350、384
コイン	アイテム(特殊)	6、367
交換	システム	259
攻撃・早熟	成長タイプ	115、116
攻撃・特殊	成長タイプ	115、116
攻撃・晩成	成長タイプ	115、116
攻撃力	能力値(モンスター)	107
合成	システム	182、274
合成の壺	アイテム(壺)	275、361、388
合成屋	施設	275
こうてつまじん	モンスター	191、218、235
こうてつまじんタイプ	システム	191
こうらの盾	アイテム(盾)	296、372
ゴースト	モンスター	160、218、235
ゴーストタイプ	システム	160
氷柱	地形	369
氷柱の杖	アイテム(杖)	350、384
ゴールデンスライム	モンスター	130、218、235
ゴールド	アイテム(その他)	74、366、388
ゴールドウィップ	アイテム(剣)	286、370
ゴールドカード	アイテム(特殊)	7、367
ゴールドクロウ	アイテム(爪)	295、372
ゴールドマン	モンスター	193、218、235
ゴーレム	モンスター	193、218、235
ゴーレムタイプ	システム	193
ここでまってて	命令	119
ゴッドスパークの杖	アイテム(杖)	351、384
ゴリアテ	キャラクター	10
コロナ	キャラクター	10
転ばぬ先の杖	アイテム(杖)	351、384
コロヒーロー	モンスター	208、218、236
コロヒーロータイプ	システム	208
転ぶ	システム	272
コロファイター	モンスター	211、218、236
コロファイタータイプ	システム	211
コロプリースト	モンスター	209、218、236
コロプリーストタイプ	システム	209
コロマージ	モンスター	210、218、236
コロマージタイプ	システム	210
こんぼう	アイテム(剣)	286、370
混乱よけの指輪	アイテム(指輪)	302、374

さ行

名称	種類	掲載ページ
ザオラルの巻物	アイテム(巻物)	334、380
ザキの杖	アイテム(杖)	351、384
さきぼそりの剣	アイテム(剣)	286、370
さそりかまきり	モンスター	140、218、236
さそりかまきりタイプ	システム	140
さつじんき	モンスター	188、218、236
さつじんきタイプ	システム	188
雑草	アイテム(草)	325、378
さまようよろい	モンスター	186、220、236
さまようよろいタイプ	システム	186
サムソン	キャラクター	12
ザメハの指輪	アイテム(指輪)	303、374
サンダーラット	モンスター	204、220、237
しあわせのたね	アイテム(草)	325、378
しあわせの指輪	アイテム(指輪)	99、303、374
シーリア	キャラクター	10
ジェイク	キャラクター	10
視界内	システム	272
識別	システム	78、268
時限爆弾の巻物	アイテム(巻物)	334、380
じごくのつかい	モンスター	174、220、237
じごくのハサミ	モンスター	155、220、237
じごくのよろい	モンスター	186、220、237
地獄耳の巻物	アイテム(巻物)	334、382
しにがみ	モンスター	162、220、237
しにがみの指輪	アイテム(指輪)	303、374
しびれくらげ	モンスター	126、220、237
しびれマイマイ	モンスター	153、220、237
シャーマン	モンスター	166、220、238
シャーマンタイプ	システム	166
ジャスティス兄	モンスター	215、220、238
弱化のワナ	ワナ	273
シャドー	モンスター	69、168、220、238
シャドータイプ	システム	168
シャドーナイト	モンスター	169、220、238
シャドーナイトタイプ	システム	169
シャドーの指輪	アイテム(指輪)	304、374
シャドーブレイク	アイテム(剣)	75、286、370
シャナクの巻物	アイテム(巻物)	335、382
修正値	システム	265
祝福	システム	266
祝福の壺	アイテム(壺)	362、388
守備・特殊	成長タイプ	115、117
瞬間移動	システム	68、110
上限レベル	システム	115
状態変化	システム	65
商品	システム	90、271
食料	系統(アイテム)	261、320
しりょうのきし	モンスター	166、220、238
シルバーデビル	モンスター	173、220、238
シルバーデビルタイプ	システム	173
真紅の盾	アイテム(盾)	296、372
しんぴの草	アイテム(草)	325、380
すいこみの壺	アイテム(壺)	362、388
水路	システム	71
スーパーテンツク	モンスター	139、220、238
スカイフロッグ	モンスター	154、220、239
スカイフロッグタイプ	システム	154
スカラの巻物	アイテム(巻物)	335、382
すごろく	アイテム(巻物)	335、382
スターキメラ	モンスター	160、220、239
すてみの巻物	アイテム(巻物)	335、382
ストーンマン	モンスター	193、220、239
ストレイトソード	アイテム(剣)	287、370
ストローマウス	モンスター	136、220、239
砂柱	地形	369
砂柱の杖	アイテム(杖)	351、386
砂柱の巻物	アイテム(巻物)	335、382
スパークソード	アイテム(剣)	287、370
すばやさのたね	アイテム(草)	326、380
スペクテット	モンスター	198、220、239
スペクテットタイプ	システム	198
スモールグール	モンスター	145、220、239
スモールグールタイプ	システム	145
スライム	モンスター	124、220、239
スライムエンペラー	モンスター	130、220、240
スライムエンペラータイプ	システム	130
スライム系	系統(モンスター)	108
スライムタイプ	システム	124
スライムブレス	モンスター	127、220、240
スライムブレスタイプ	システム	127
スライムベス	モンスター	124、220、240
スライムベホマズン	モンスター	129、220、240
聖域の巻物	アイテム(巻物)	72、336、382
せいぎのそろばん	アイテム(剣)	287、370
聖城の巻物	アイテム(巻物)	336、382
成長	システム	115
成長タイプ	システム	115
青銅の盾	アイテム(盾)	296、372
世界樹の葉	アイテム(草)	326、380
石像	システム	62
石像よけの指輪	アイテム(指輪)	304、374
説明	システム	259
ゼナ	キャラクター	10
仙人のほら穴	ダンジョン	50
千里眼の巻物	アイテム(巻物)	336、382
倉庫の壺	アイテム(壺)	362、388
その他	系統(アイテム)	263、366
ゾンビキラー	アイテム(剣)	287、370
ゾンビ系	系統(モンスター)	68、108
ゾンビマスター	モンスター	167、220、240

た行

名称	種類	掲載ページ
ダースドラゴン	モンスター	207、220、240
代金	システム	90、271
体重じまん大会	イベント	10
ダイバクハツの巻物	アイテム(巻物)	337、382
大砲の弾	系統(アイテム)	261、319
大砲の弾	アイテム(大砲の弾)	319、378
大砲の壺	アイテム(壺)	74、362、388
だいまじん	モンスター	194、220、240
だいまどう	モンスター	201、220、241
たからの地図	アイテム(巻物)	337、382
ダグラス	キャラクター	12
タップペンギー	モンスター	150、220、241
タップペンギータイプ	システム	150
盾	系統(アイテム)	260、295
タホドラキー	モンスター	132、220、241
タマゴロン	モンスター	149、222、241
タマゴロンタイプ	システム	149
たまねぎマン	モンスター	137、222、241
たれ流しの指輪	アイテム(指輪)	304、374
ダンスキャロット	モンスター	138、222、241

名称	種類	掲載ページ
ダンスキャロットタイプ	システム	138
ちいさなメダル	アイテム(その他)	58, 97, 367, 388
ちから	能力値	95
ちからのたね	アイテム(草)	326, 380
ちからの指輪	アイテム(指輪)	304, 374
チキンの巻物	アイテム(巻物)	337, 382
地図	アイテム(特殊)	367
父のとっくり	アイテム(壺)	363, 388
中部屋の巻物	アイテム(巻物)	337, 382
ちゅうまじゅう	モンスター	136, 222, 241
ちゅうまじゅうタイプ	システム	136
調度品	イベント	13
通過の指輪	アイテム(指輪)	305, 374
痛恨の指輪	アイテム(指輪)	305, 374
杖	系統(アイテム)	262, 346
杖系	系統(モンスター)	108
使いすての盾	アイテム(盾)	297, 372
つかいま	モンスター	171, 222, 242
つのうしがい	モンスター	152, 222, 242
つのうしがいタイプ	システム	152
壺	系統(アイテム)	74, 262, 360
壺強化の巻物	アイテム(巻物)	337, 382
爪	系統(アイテム)	260, 294
つるはし	アイテム(剣)	288, 370
デーモントード	モンスター	154, 222, 242
デーモンバスター	アイテム(剣)	288, 370
デスストーカー	モンスター	188, 222, 242
デスストーカーの斧	アイテム(剣)	288, 370
デスマシーン	モンスター	192, 222, 242
でたらめ草	アイテム(草)	327, 380
鉄化のたね	アイテム(草)	327, 380
鉄の斧	アイテム(剣)	288, 370
鉄の矢	アイテム(矢)	315, 376
デビルアンカー	モンスター	176, 222, 242
デビルアンカータイプ	システム	176
デビルロード	モンスター	173, 222, 242
店主	システム	90, 101, 213
テンツク	モンスター	139, 222, 243
テンツクタイプ	システム	139
透視の指輪	アイテム(指輪)	305, 374
同種合成	システム	275
逃走	システム	110
とうぞくの指輪	アイテム(指輪)	305, 374
銅の剣	アイテム(剣)	289, 370
ドールクラッシャー	アイテム(剣)	289, 370
どぐう戦士	モンスター	197, 222, 243
どぐう戦士タイプ	システム	197
特技	システム	109
とくぎつかうな	命令	119
毒けし草	アイテム(草)	327, 380
毒けしの指輪	アイテム(指輪)	306, 374
特殊能力	システム	109
毒草	アイテム(草)	328, 380
得点	システム	25
どくどくゾンビ	モンスター	164, 222, 243
毒の矢	アイテム(矢)	316, 376
どくやずきん	モンスター	184, 222, 243
とじこめの壺	アイテム(壺)	73, 363, 388
ドッグスナイパー	モンスター	185, 222, 243
ドッグスナイパータイプ	システム	185
とにかくにげて	命令	119
とびつきの杖	アイテム(杖)	352, 386
飛び道具	系統(アイテム)	263
ドラキー	モンスター	131, 222, 243
ドラキータイプ	システム	131
ドラキーマ	モンスター	132, 222, 244

名称	種類	掲載ページ
ドラゴスライム	モンスター	127, 222, 244
ドラゴメタル	モンスター	128, 222, 244
ドラゴン	モンスター	206, 222, 244
ドラゴンキッズ	モンスター	205, 222, 244
ドラゴンキラー	アイテム(剣)	289, 370
ドラゴンタイプ	システム	206
ドラゴンの指輪	アイテム(指輪)	306, 374
トラマナの巻物	アイテム(巻物)	338, 382
ドルイド	モンスター	200, 222, 244
ドルイドの杖	アイテム(杖)	352, 386
トルネコの店	施設	12
どろにんぎょう	モンスター	196, 222, 244
泥棒	システム	90
トロル	モンスター	189, 222, 244
トロルキング	モンスター	190, 222, 245
トロルタイプ	システム	189
トロルボンバー	モンスター	189, 222, 245
トンネルの杖	アイテム(杖)	352, 386

●●な行●●

名称	種類	掲載ページ
仲間モンスター	システム	112
投げ効果の石像	石像	75
投げ名人の指輪	アイテム(指輪)	306, 374
投げる	システム	259, 264
斜め移動	システム	62
名前	システム	77, 259, 268
名前入力	システム	100
偽トルネコ	キャラクター	100
2ダメージ	システム	156
ニフラムの巻物	アイテム(巻物)	338, 382
如意棒	アイテム(剣)	289, 370
人形系	系統(モンスター)	108
人形よけの指輪	アイテム(指輪)	306, 374
値切りの指輪	アイテム(指輪)	97, 307, 374
ネコ	キャラクター	12
眠らずの指輪	アイテム(指輪)	307, 376
呪い	システム	71, 266
呪いの壺	アイテム(壺)	364, 388
呪いよけの指輪	アイテム(指輪)	307, 376

●●は行●●

名称	種類	掲載ページ
バーサーカー	モンスター	167, 222, 245
バーサーカータイプ	システム	167
バーサーカーのたね	アイテム(草)	328, 380
バーサーカーの杖	アイテム(杖)	353, 386
HIGH&LOW	イベント	7
バイキルトの巻物	アイテム(巻物)	339, 382
ハイスコア	システム	25
バイナス	キャラクター	10
ハエまどう	モンスター	203, 222, 245
墓	システム	108
鋼鉄の盾	アイテム(盾)	297, 372
鋼鉄の剣	アイテム(剣)	290, 372
バカラ	イベント	392
白紙の巻物	アイテム(巻物)	97, 339, 382
バクスイの巻物	アイテム(巻物)	339, 382
ばくだん岩	モンスター	67, 178, 222, 245
ばくだん岩タイプ	システム	178
爆弾系	系統(モンスター)	108
爆発	システム	177
爆発の指輪	アイテム(指輪)	70, 307, 376
爆発よけの盾	アイテム(盾)	297, 372
はぐれメタル	モンスター	125, 222, 245
はぐれメタルの剣	アイテム(剣)	290, 372
はぐれメタルの盾	アイテム(盾)	298, 372
弾き飛ばし	システム	264

名称	種類	掲載ページ
場所替えの杖	アイテム(杖)	353, 386
バシルーラの杖	アイテム(杖)	353, 386
バズズ	モンスター	174, 222, 245
パズルダンジョン	システム	32, 95
バッチリがんばれ	命令	118
はね返しの指輪	アイテム(指輪)	308, 376
はねせんにん	モンスター	202, 224, 246
はねせんにんタイプ	システム	202
母の形見	アイテム(指輪)	308, 376
バブリン	モンスター	181, 224, 246
バブリンタイプ	システム	181, 182, 275
バブルスライム	モンスター	125, 224, 246
バブルスライムタイプ	システム	125
パペットマン	モンスター	195, 224, 246
パペットマンタイプ	システム	195
はやぶさの剣	アイテム(剣)	290, 372
ハラペコの指輪	アイテム(指輪)	308, 376
ハラヘラズの指輪	アイテム(指輪)	308, 376
ハラヘリ度	システム	277
ハラ守りの指輪	アイテム(指輪)	309, 376
ハラモチの指輪	アイテム(指輪)	309, 376
はりせんもぐら	モンスター	203, 224, 246
はりせんもぐらタイプ	システム	203
貼りつく	システム	273
はりつけの巻物	アイテム(巻物)	340, 382
バリナボチャレンジモード	システム	26
パルプンテの巻物	アイテム(巻物)	340, 382
パワーアップの巻物	アイテム(巻物)	340, 382
パン	アイテム(食料)	321, 378
万能の杖	アイテム(杖)	353, 386
万能・晩成	成長タイプ	115, 117
パンの巻物	アイテム(巻物)	341, 382
ピオリムの杖	アイテム(杖)	354, 386
ひきよせの杖	アイテム(杖)	354, 386
ひきよせの巻物	アイテム(巻物)	91, 341, 382
ビッグスロース	モンスター	144, 224, 246
必中の剣	アイテム(剣)	290, 372
ひとくいばこ	モンスター	96, 212, 224, 246, 273
火柱	地形	369
火柱の杖	アイテム(杖)	354, 386
ひょうがまじん	モンスター	179, 224, 247
ひょうがまじんタイプ	システム	179
氷結の巻物	アイテム(巻物)	341, 382
拾う	システム	259
拾えずの巻物	アイテム(巻物)	341, 382
ファーラット	モンスター	135, 224, 247
ファーラットタイプ	システム	135
ファイターリング	アイテム(指輪)	309, 376
ファイヤーケロッグ	モンスター	154, 224, 247
封印の杖	アイテム(杖)	355, 386
封印のワナ	ワナ	273
ブーダ	キャラクター	10
封の剣	アイテム(剣)	291, 372
ブーメラン	アイテム(矢)	316, 378
吹き飛ばし	システム	264
ふきとばしの杖	アイテム(杖)	355, 386
ふきとばしの矢	アイテム(矢)	316, 378
福引き	イベント	7, 101
福引き券	アイテム(特殊)	367
ふこうのたね	アイテム(草)	328, 380
ふしぎ投げの指輪	アイテム(指輪)	310, 376
プチヒーロー	モンスター	208, 224, 247
プチファイター	モンスター	211, 224, 247
プチプリースト	モンスター	209, 224, 247
プチマージ	モンスター	210, 224, 247

名称	種類	掲載ページ
普通・早熟	成長タイプ	115、117
ふつうの壺	アイテム(壺)	364、388
ふつうの指輪	アイテム(指輪)	310、376
ふはつの巻物	アイテム(巻物)	342、382
浮遊系	系統(モンスター)	108
ブヨンターゲット	モンスター	181、224、248
フライングデビル	モンスター	175、224、248
フライングデビルタイプ	システム	175
ブラウニー	モンスター	133、224、248
プラズママウス	モンスター	204、224、248
プラチナキング	モンスター	131、224、248
ブラックジャック	イベント	7、102
ブラッドハンド	モンスター	147、224、248
ブレッドハンド	アイテム(剣)	291、372
分裂の杖	アイテム(杖)	96、355、386
へた投げの指輪	アイテム(指輪)	310、376
ペット	イベント	12
ベビーサタン	モンスター	170、224、248
ベビーサタンタイプ	システム	170
ベビーニュート	モンスター	205、224、249
ベビーニュートタイプ	システム	205
ベビーフォーク	アイテム(剣)	291、372
ベホマスライム	モンスター	126、224、249
ベホマラーの巻物	アイテム(巻物)	342、382
部屋内	システム	272
ベリアル	モンスター	173、224、249
ヘルゴースト	モンスター	161、224、249
ヘルジャスティス	モンスター	31、214、224
ヘルジャスティスタイプ	システム	156、214
ベロベロ	モンスター	145、224、249
へんげの杖	アイテム(杖)	356、386
へんげの壺	アイテム(壺)	364、388
変身	システム	120
変身状態	状態変化	342
変身の巻物	アイテム(巻物)	342、382
ホイミスライム	モンスター	126、224、249
ホイミスライムタイプ	システム	126
ホイミの杖	アイテム(杖)	356、386
防御・早熟	成長タイプ	115、116
防御・晩成	成長タイプ	115、117
防御力	能力値(モンスター)	107
冒険の結果	システム	103
冒険の履歴	システム	14
放物線投げ	システム	264
宝物部屋	システム	70、368
ポーカー	イベント	7、102
保存の壺	アイテム(壺)	364、388
炎系	系統(モンスター)	108
ボミオスの杖	アイテム(杖)	356、386
ボムボムボム	モンスター	182、224、249
ホワイトクロス	アイテム(盾)	298、372
ボンバーキラー	アイテム(剣)	292、372

ま行

名称	種類	掲載ページ
マージスター	モンスター	152、224、250
マージマタンゴ	モンスター	143、224、250
まがりの指輪	アイテム(指輪)	311、376
巻物	系統(アイテム)	262、331
巻物のきれはし	アイテム(巻物)	342、382
まじんの矢	アイテム(矢)	316、378
マタンゴ	モンスター	143、224、250
まどうし	モンスター	200、226、250
まどうしタイプ	システム	200
マドハンド	モンスター	146、226、250
マドハンドタイプ	システム	146
まどわし草	アイテム(草)	329、380
マヌーサの杖	アイテム(杖)	356、386
魔封じの指輪	アイテム(指輪)	311、376
魔法系	系統(モンスター)	108
魔法の石	アイテム(石)	318、378
魔法の壺	アイテム(壺)	70、365、388
魔法の剣	アイテム(剣)	292、372
魔法のパン	アイテム(食料)	322、378
魔法の矢	アイテム(矢)	317、378
マミー	モンスター	162、226、250
まものいそぎの巻物	アイテム(巻物)	343、382
まものしばりの巻物	アイテム(巻物)	343、384
まものの壺	アイテム(壺)	365、388
まもりの指輪	アイテム(指輪)	312、376
マルチアロー	アイテム(矢)	317、378
丸得の杖	アイテム(杖)	357、386
マンドラゴラ	モンスター	138、226、250
ミイラおとこ	モンスター	162、226、251
ミイラおとこタイプ	システム	162
みかわしの指輪	アイテム(指輪)	312、376
身代わりの杖	アイテム(杖)	357、386
見切りの指輪	アイテム(指輪)	312、376
ミゲー	キャラクター	10
未識別	システム	268
未識別名	システム	268、270
水がめ	アイテム(壺)	365、388
水がれの巻物	アイテム(巻物)	343、384
水系	系統(モンスター)	108
ミステリドール	モンスター	196、226、251
ミステリドールタイプ	システム	196
店	施設	271
ミニデーモン	モンスター	170、226、251
ミニデーモンの指輪	アイテム(指輪)	313、376
ミミック	モンスター	69、96、212、226、251、273
ミミックタイプ	システム	212
ミミックの杖	アイテム(杖)	357、386
メイジキメラ	モンスター	159、226、251
メイジももんじゃ	モンスター	142、226、251
命令	システム	103、118
メガザルロック	モンスター	178、226、251
めぐすり草	アイテム(草)	329、380
目覚まし草	アイテム(草)	329、380
メダパニシックル	モンスター	141、226、252
メダパニ草	アイテム(草)	329、380
メダパニの杖	アイテム(杖)	358、386
メダパニの巻物	アイテム(巻物)	343、384
メタルキング	モンスター	129、226、252
メタルキングの剣	アイテム(剣)	292、372
メタルキングの盾	アイテム(盾)	298、374
メタルスライム	モンスター	124、226、252
メタルハンター	モンスター	195、226、252
メタルリング	アイテム(指輪)	313、376
メッキの巻物	アイテム(巻物)	343、384
めつぶし草	アイテム(草)	330、380
メトロゴースト	モンスター	160、226、252
メラリザード	モンスター	206、226、252
モシャスナイト	モンスター	169、226、252
モッサ	キャラクター	10
モノカの杖	アイテム(杖)	358、386
ももんじゃ	モンスター	141、226、253
ももんじゃタイプ	システム	141
もろはの杖	アイテム(杖)	67、358、386
モンスター預かり所	施設	114
モンスター闘技場	イベント	8
モンスターの巻物	アイテム(巻物)	344、384
モンスターハウス	システム	84

や行

名称	種類	掲載ページ
矢	系統(アイテム)	261、314
やいばの盾	アイテム(盾)	298、374
薬草	アイテム(草)	96、330、380
ゆうれい	モンスター	161、226、253
ゆうれいタイプ	システム	161
指輪	系統(アイテム)	261、299
ようがん石	アイテム(石)	318、378
ようがんまじん	モンスター	180、226、253
妖剣かまいたち	アイテム(剣)	292、372
ようじゅつし	モンスター	202、226、253
ようじゅつしの杖	アイテム(杖)	359、386
ようす見	システム	110

ら行

名称	種類	掲載ページ
ライフドレイン	アイテム(剣)	293、372
ラウンドシールド	アイテム(盾)	299、374
らくがき帳	アイテム(巻物)	344、384
ラストテンツク	モンスター	139、226、253
ラライィ	キャラクター	10
ラリホーアント	モンスター	134、226、253
ラリホー草	アイテム(草)	330、380
ラリホーの杖	アイテム(杖)	359、386
ランガー	モンスター	175、226、253
ランドアーマー	モンスター	158、226、254
リビングデッド	モンスター	163、226、254
リビングハンマー	モンスター	177、226、254
リボルト	キャラクター	10
リリパット	モンスター	184、226、254
リリパットタイプ	システム	184
履歴	システム	100
リレミトの巻物	アイテム(巻物)	344、384
ルーラ草	アイテム(草)	331、380
ルーラの指輪	アイテム(指輪)	313、376
ルカナンソード	アイテム(剣)	293、372
ルカナンの巻物	アイテム(巻物)	344、384
ルカニの杖	アイテム(杖)	359、386
レノファイター	モンスター	190、226、254
レノファイタータイプ	システム	190
レベル	能力値(モンスター)	107
レミーラの杖	アイテム(杖)	359、386
レミーラの巻物	アイテム(巻物)	345、384
レムオルの杖	アイテム(杖)	360、386
ロサ	キャラクター	65、101
ロサの宝物	システム	263
ロトの盾	アイテム(盾)	299、374
ロトの剣	アイテム(剣)	293、372

わ行

名称	種類	掲載ページ
ワープ	システム	63
ワープの壺	アイテム(壺)	366、388
技系	系統(モンスター)	108
技封じの指輪	アイテム(指輪)	313、376
ワナあての指輪	アイテム(指輪)	314、376
ワナけしの巻物	アイテム(巻物)	345、384
ワナ作動の巻物	アイテム(巻物)	345、384
ワナぬけの指輪	アイテム(指輪)	314、376
ワナの巻物	アイテム(巻物)	345、384
笑いぶくろ	モンスター	68、148、226、254
笑いぶくろタイプ	システム	148
ワランツ	キャラクター	10
ワンダーエッグ	モンスター	150、226、254

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3
不思議のダンジョン
公式パーフェクトガイド
[超究解析編]
下

●チュンソフト編
●スタジオベントスタッフ著

●企画・構成

株式会社チュンソフト
中西一彦
壹岐昌五

●編集・執筆

株式会社スタジオベントスタッフ
山下　章◆ディレクター／（インタビュー）
大出綾太◆サブディレクター／（アイテム大事典／冒険テクニック100）
ベニー松山（トルネコ3 電話相談室リターンズ）
大出啓太（モンスター大事典／ハイスコア）
豊田知行（モンスター大事典）
大野優子（パズルダンジョン）
白川大輔（冒険の履歴）
山田真也（カジノ／トルネコの店／ちいさなメダル／小ネタ集）
籔良小路（アイテム出現逆引きリスト）
木村昌弘（冒険テクニック100）
中谷　薫（バリナボチャレンジモード）
山中直樹／板場利光／小石朋仁／渡辺和歳／片平鍾瀛（編集協力）

●アートディレクション&DTPオペレーション

有限会社キューファクトリー

●マップCG制作

高橋政輝

●インタビュー撮影

真名子

●編集協力

株式会社チュンソフト
長畑成一郎
小泉冬彦
篠崎秀行
森末彰之輔
澤野章一

●イラスト

中鶴勝祥

2002年12月20日　初版第1刷発行

発行人　中村光一
発行所　株式会社チュンソフト　〒160-0022　東京都新宿区新宿6-24-20　シグマ東新宿ビル10階
TEL　(03)5272-1741（出版事業部）　FAX　(03)5272-1742

印刷所　大日本印刷株式会社

©2002　CHUNSOFT／アーマープロジェクト／バードスタジオ／すぎやまこういち／ENIX
企画制作：チュンソフト　製造販売：エニックス

Printed in Japan
ISBN 4-924978-31-0 C0076

●乱丁本、落丁本などの不良品は、お取り替えいたします。　●本書の内容を無断で複写（コピー）・複製・転載することを禁じます。

ゲームに関するご質問はチュンソフト質問ダイヤル**03-5272-5155**で承ります。　★月～金曜（祝祭日除く）13：00～17：00
また、チュンソフトホームページもご参考下さい。　アドレス　www.chunsoft.co.jp

CHUN SOFT

ドラゴンクエスト・キャラクターズ

トルネコの大冒険3

不思議のダンジョン

公式パーフェクトガイド

[超究解析編]

下

●チュンソフト＝編
●スタジオベントスタッフ＝著

DRAGON QUEST CHARACTERS
TORNEKO NO DAIBOKEN3
FUSHIGI NO DUNGEON
OFFICIAL PERFECT GUIDE
SECOND EDITION **-CHOKYUKAISEKI-**

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3 公式パーフェクトガイド 下
不思議のダンジョン
—超究解析編—

チュンソフト＝編
スタジオベントスタッフ＝著

チュンソフトの「トルネコの大冒険」の本

大好評
発売中
!!

**トルネコの大冒険3
公式パーフェクトガイド
上巻［迷宮踏破編］**

- A5判
- 336ページ
- 本体1200円(税別)

対応機種 **PS2**

絶賛
発売中
!!

**トルネコの大冒険2
アドバンス
公式パーフェクトガイド**

- A5判
- 224ページ
- 本体1200円(税別)

対応機種 **GBA**

絶賛
発売中
!!

**トルネコの大冒険2
公式パーフェクトガイド**

- A5判
- 208ページ
- 本体1200円(税別)

対応機種 **PS**

ISBN4-924978-31-0

C0076 ¥1400E

定価：本体1400円（税別）

チュンソフト

DRAGON QUEST CHARACTERS
TORNEKO NO DAIBOKEN3
FUSHIGI NO DUNGEON
OFFICIAL PERFECT GUIDE
SECOND EDITION -CHOKYUKAISEKI-

ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3 公式パーフェクトガイド
不思議のダンジョン
―超究解析編―
下

チュンソフト＝編
スタジオベントスタッフ＝著

CHUN SOFT